EN EL CD

10 DEMOS JUGABLES

PlayStation

PlayStation

MC 975PTAS. 5,87€

Edición coleccionistas 2



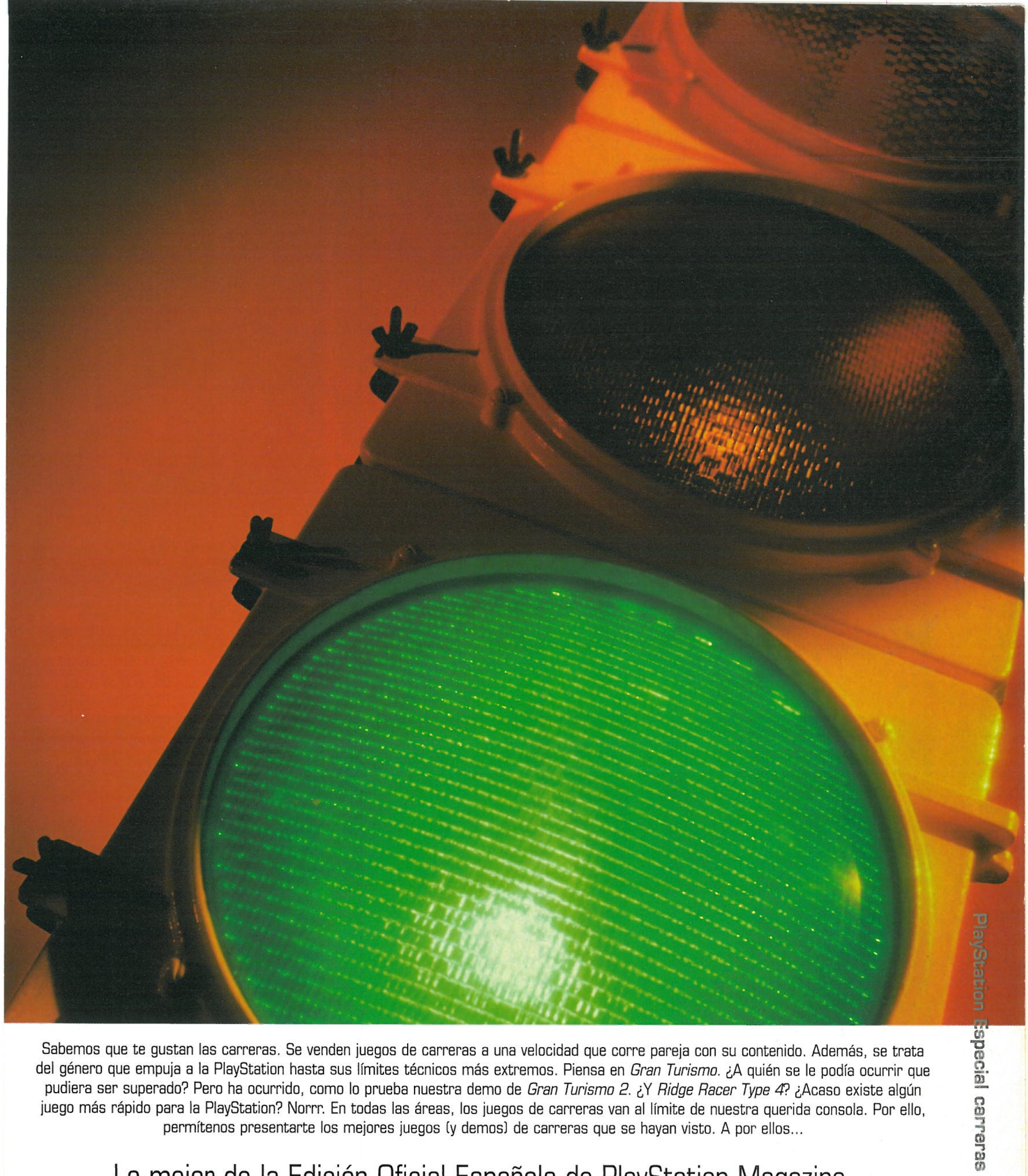
ESPECIAL CARRERAS

EN EL CD: GRAN TURISMO 2

- CRASH TEAM RACING • DRIVER • WIP3OUT
- COLIN MCRAE RALLY • SPEED FREAKS
- RIDGE RACER TYPE 4 • TOCA 2
- V-RALLY 2 • CIRCUIT BREAKERS

8 414090 213226 00002

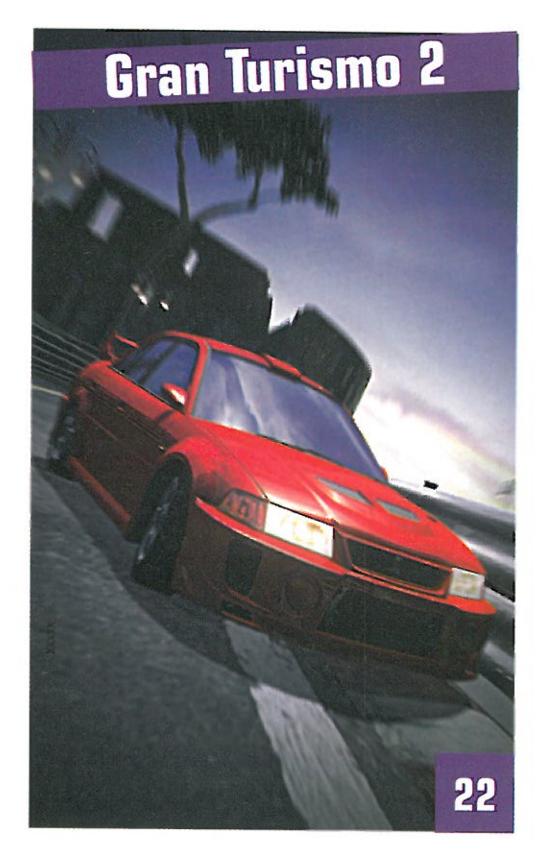

BIENVENIDO AL INFIERNO.
namco
ACE COMBAT 3 electrosphere
COMBATES AÉREOS, REABASTECIMIENTOS EN VUELO, PERSECUCIONES A LA VELOCIDAD DEL SONIDO, ATAQUES ANTIAÉREOS Y UN MONTÓN DE MISIONES TEMERARIAS.
ACE COMBAT 3. ASÍ ES EL CIELO. TE LO MERECES.
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
neGcon
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*
*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
LA PIRATERIA MATA A TUS HEROES.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ACE COMBAT (TM) 3 ELECTROSPHERE (C) 1999 of Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd.



Sabemos que te gustan las carreras. Se venden juegos de carreras a una velocidad que corre pareja con su contenido. Además, se trata del género que empuja a la PlayStation hasta sus límites técnicos más extremos. Piensa en *Gran Turismo*. ¿A quién se le podía ocurrir que pudiera ser superado? Pero ha ocurrido, como lo prueba nuestra demo de *Gran Turismo 2*. ¿Y *Ridge Racer Type 4*? ¿Acaso existe algún juego más rápido para la PlayStation? Norrr. En todas las áreas, los juegos de carreras van al límite de nuestra querida consola. Por ello, permítenos presentarte los mejores juegos (y demos) de carreras que se hayan visto. A por ellos...

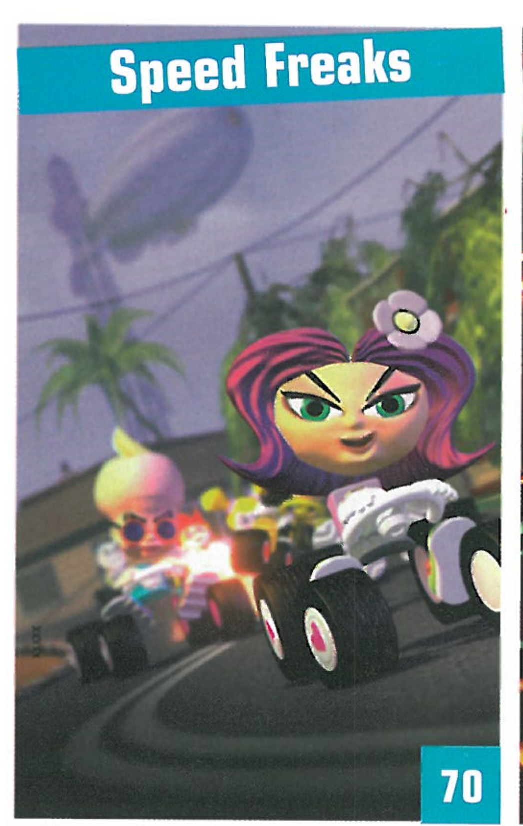
Lo mejor de la Edición Oficial Española de PlayStation Magazine.

SUMARIO

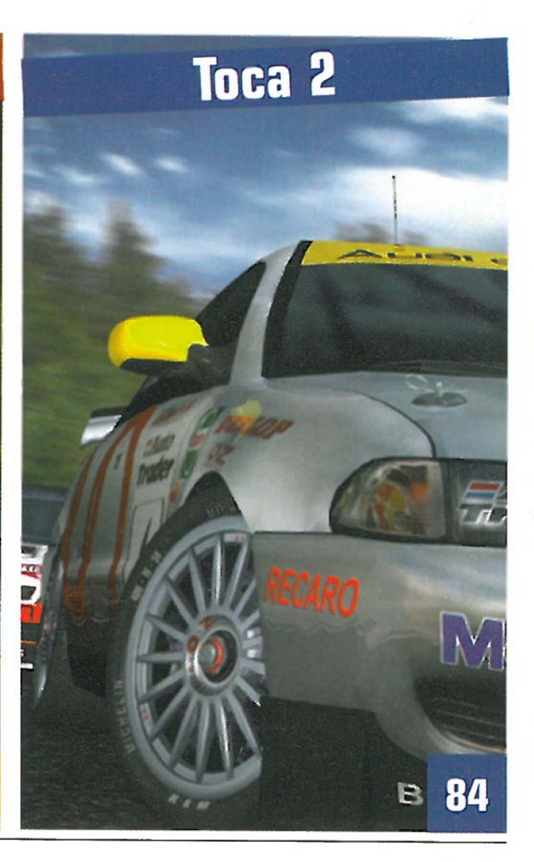






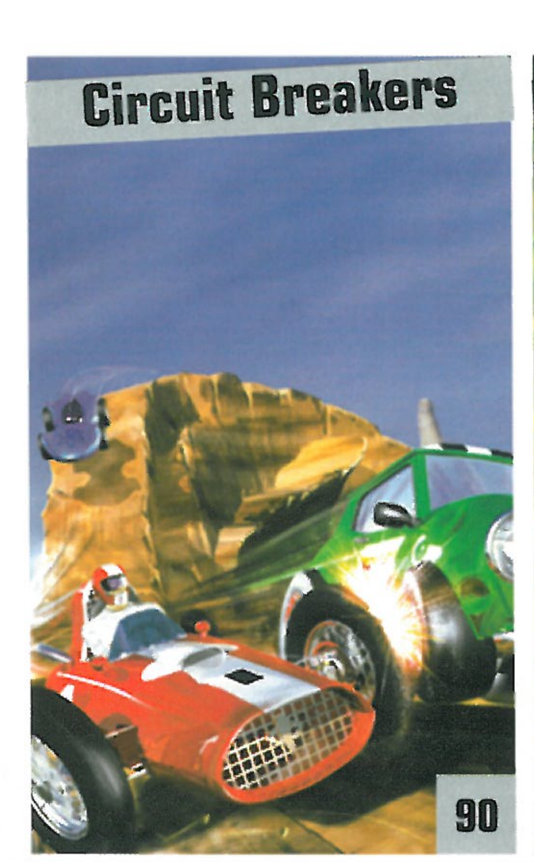
















31 marzo 2000

Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: **Amadeu Brugués**
Director técnico: **Jesús Mauri**

Maquetación electrónica
Lluis Guillén

Colaboradores
Mike Roberts, Albert Lavila, Marc Alba, Miquel Lopez, Anna Villanueva

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Publicidad de consumo: **Domènec Romera**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61
Madrid:
Jefa de publicidad: **Montse Casero**
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Básico*
Estudi Digital S.L.
Riera de Sant Andreu 9 - 08030 Barcelona
Tel: 93 274 47 10

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographik - GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito legal: B43066-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.L.
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE, S.A. C/Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - México D.F.
Tel. 545 65 14 FAX: 545 65 06
Distribución Estados: AUTERY
Distribución D:F: UNIÓN DE VOCEADORES

Edita
MC Ediciones S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



EN EL CD



Gran Turismo 2 pg20
Total Time
0:39 574
Lap Time
1:56 308
0:39 574
GRAN TURISMO 2
Crash Team Racing pg28
Wip3out pg48
Ridge Racer Type 4 pg38
V-Rally 2 pg90
FINISH
Speed Freaks pg58
Driver pg66
TOCA 2 pg72
Circuit Breakers pg78
Colin McRae Rally pg84

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

NAUGHTY DOG

Equipamiento de serie en todos los modelos.

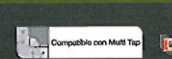
CTR CRASH TEAM RACING

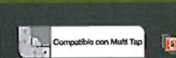
Misiles teledirigidos, dinamita, nitroglicerina, bombas y todo el equipamiento necesario para que de una vez por todas disfrutes conduciendo. Y es que no hay nada como un bombazo para sacar a tus rivales de la pista.
Crash Team Racing. Siente el placer de conducir.

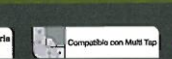
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

PlayStation

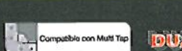
Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/CTR









DUAL SHOCK™

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

TBWA

Colin McRae Rally 2

■ EDITOR: Codemasters ■ FABRICANTE: Codemasters ■ LANZAMIENTO: Primavera 2000 ■ LIMITE DE EDAD: Ninguno ■ PRECIO: N/D ■ ESTILO: SIMULADOR DE RALLYES

El original rey de los rallyes está a punto de reaparecer. ¿Pero será capaz el señor McRae de reconquistar la corona?

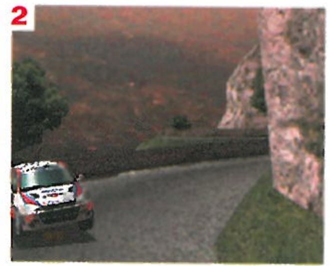


La formula de hombre y máquina contra los elementos es, sin duda, algo que gusta. Lo cierto es que cuando apareció, *Colin McRae Rally* estableció nuevos criterios para los juegos de rally. ¿Pero qué podrá hacer la nueva versión frente al laureado *V-Rally 2*?

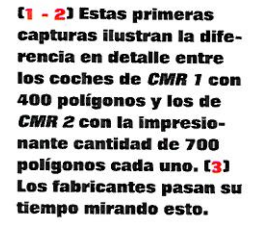
Guy Wilday, productor de Codemasters, no tiene dudas. Nos promete que «el equipo de desarrollo de Infogames no realizó un salto tan grande entre *V-Rally* y *V-Rally 2* como vamos a hacer nosotros con *Colin McRae Rally* y *Colin McRae Rally 2*».

Codemasters afirma que *Colin*

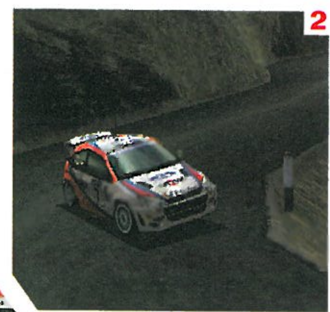




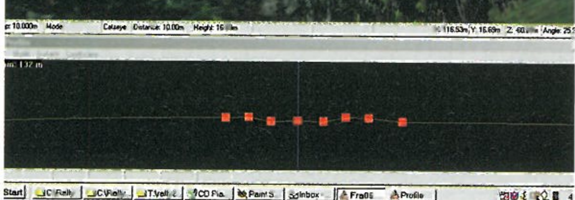
[1] Todavía no se puede jugar, pero falta muy, muy poco. [2] Los puertos de montaña siempre gustan. [3] Mucha destreza con la cámara aquí.



[1 - 2] Estas primeras capturas ilustran la diferencia en detalle entre los coches de *CMR 1* con 400 polígonos y los de *CMR 2* con la impresionante cantidad de 700 polígonos cada uno. [3] Los fabricantes pasan su tiempo mirando esto.





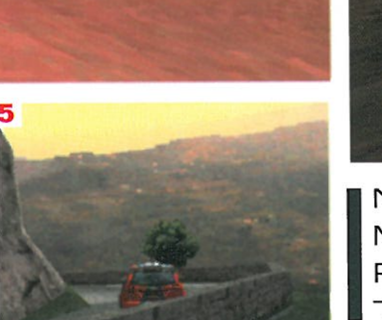




Colin McRae Rally 2







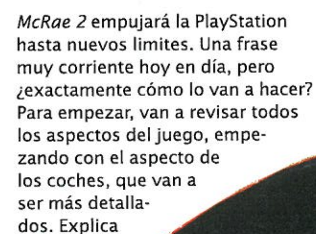
NO SÓLO LOS COCHES TIENEN MEJOR ASPECTO. LOS PAISAJES DE LOS FONDOS TAMBIÉN IMPRESIONAN.

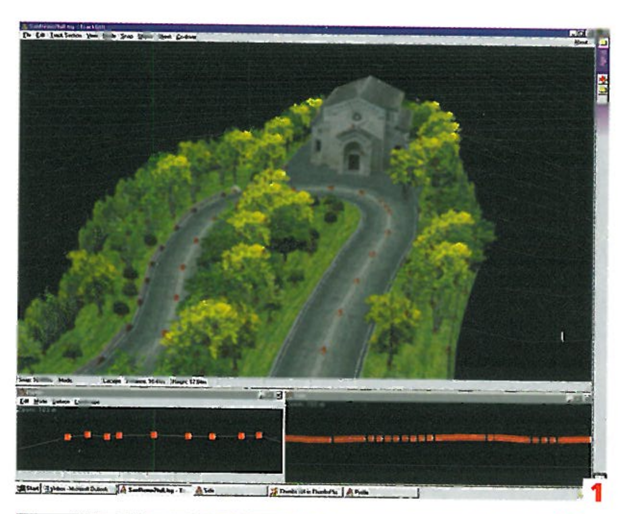
McRae 2 empujará la PlayStation hasta nuevos límites. Una frase muy corriente hoy en día, pero ¿exactamente cómo lo van a hacer? Para empezar, van a revisar todos los aspectos del juego, empezando con el aspecto de los coches, que van a ser más detallados. Explica Guy: «Los modelos originales para la PlayStation de *Colin McRae* tenían unos 400 polígonos. Esta vez los coches contarán con unos 700 polígonos. Así que tendremos mucho más control sobre las formas, y los coches parecerán más realistas».

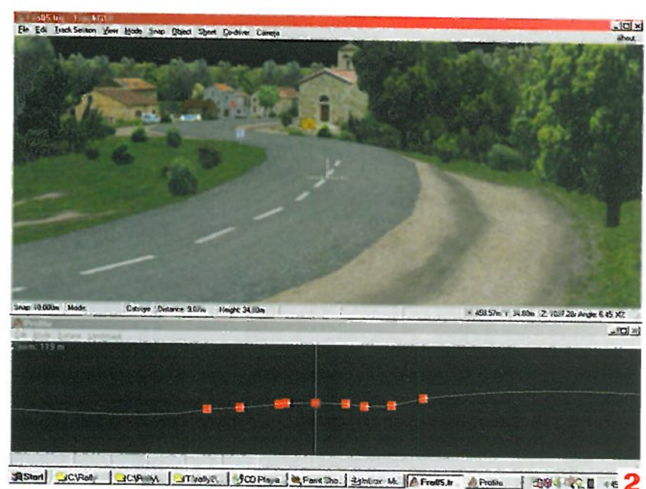
No sólo los coches tendrán mejor aspecto. Todos los gráficos de los fondos son alucinantes, y más importante, diferentes a los de antes. «Para conseguirlo, hemos tenido que visitar los circuitos de cada país para anotar todas las referencias visuales. Está dando unos resultados muy fructuosos y las texturas se han mejorado cantidad».

También se ha optimizado el motor gráfico, pero queda claro que conducir un coche no sólo depende de

[1 - 5] Aunque sea pronto, el motivo más destacado tiene que ser el Focus de *McRae*. Cuando hayan incluido más elementos, estamos convencidos de que Codemasters tendrá un título estupendo.





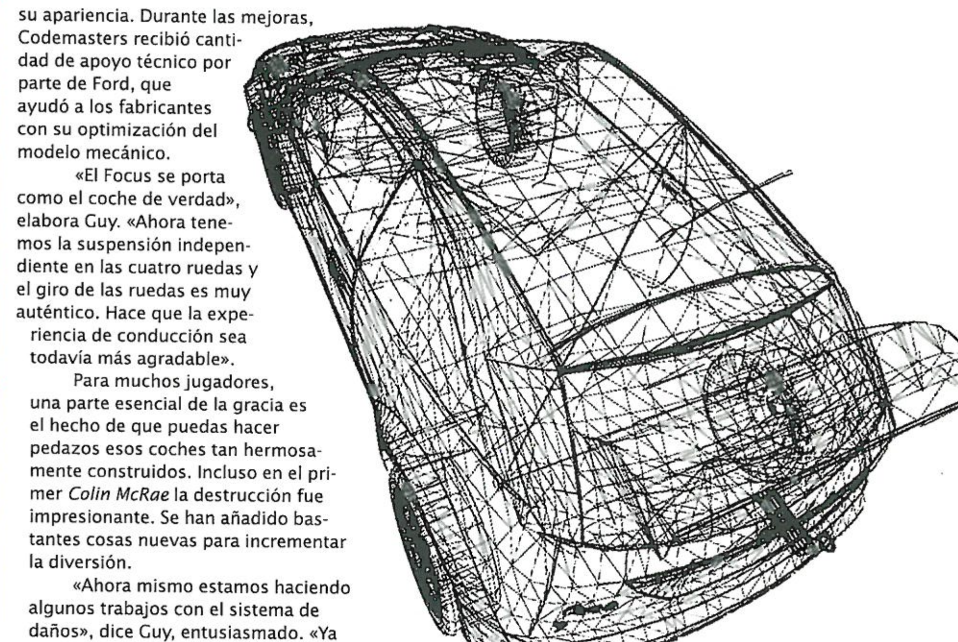








[1 - 2] Se diseñaron las etapas teniendo en cuenta la jugabilidad. [3 - 5] Ford ha trabajado mucho en el desarrollo de la mecánica del Focus de McRae.



su apariencia. Durante las mejoras, Codemasters recibió cantidad de apoyo técnico por parte de Ford, que ayudó a los fabricantes con su optimización del modelo mecánico.

«El Focus se porta como el coche de verdad», elabora Guy. «Ahora tenemos la suspensión independiente en las cuatro ruedas y el giro de las ruedas es muy auténtico. Hace que la experiencia de conducción sea todavía más agradable».

Para muchos jugadores, una parte esencial de la gracia es el hecho de que puedas hacer pedazos esos coches tan hermosamente construidos. Incluso en el primer *Colin McRae* la destrucción fue impresionante. Se han añadido bastantes cosas nuevas para incrementar la diversión.

«Ahora mismo estamos haciendo algunos trabajos con el sistema de daños», dice Guy, entusiasmado. «Ya somos capaces de arrancar los alerones y

TRAS EL VOLANTE

Desde el lanzamiento de su juego epónimo de rallyes, el nombre de Colin McRae es sinónimo de los juegos de rallyes de calidad. Pero ¿qué tendríamos que saber del hombre en sí? Guy Wilday de Codemasters explica los motivos de su gran popularidad.

«Colin sigue siendo el conductor de rallyes británico que cuenta con más éxitos. Es alguien que se considera un campeón del mercado popular –sobre todo porque Ford basó toda la campaña publicitaria del Focus en él. Tiene la reputación de dar siempre el 100%, es la elección perfecta para un juego que te da la oportunidad de conducir rallyes de la misma manera».

Ambos, Colin y el copiloto Nicky Grist, que también aparece en el juego, han formado parte del desarrollo del juego. Llevaron a los fabricantes hasta las pistas para que apreciasen el manejo y la mecánica del deporte y luego les ayudaron a trasladarlo al juego. La lealtad de Colin se puso a prueba no hace mucho tiempo en la etapa del Rally RAC en Córcega, patrocinada por *V-Rally 2*. Colin no permitió que pusieran las pegatinas del patrocinador en su Ford Focus. «Es muy, muy fiel a su juego...»



[1 - 2] Estas primeras capturas demuestran la potencia pura del nuevo motor.



[1 - 2] El equipo de diseño visitó las pistas de cada país para observar y anotar los detalles para los fondos del juego, nunca limitándose a los mapas de las etapas de verdad.





[1 - 2] El equipo de diseño visitó las pistas de cada país para revisar y anotar los detalles para luego incorporarlos en el juego.

romper el parachoques trasero para que se arrastre por el suelo. Añade mucho realismo».

Donde destacan los juegos como *V-Rally 2* por encima de *Colin McRae* es que puedes crear tus propios circuitos. Pero Guy no cree que los editores de circuitos funcionen demasiado bien en la PlayStation. «Preferiría tener una multitud de circuitos jugables y bien diseñados que pasar mi tiempo diseñándolos yo mismo».Veremos si los jugadores están de acuerdo el año que viene pero, por el momento, Codemasters ha asumido toda la responsabilidad por las pistas y las han hecho totalmente jugables. Guy nos explica cómo. «En los rallyes de verdad algunas de las etapas son tremendamente largas. Yo no creo que esto ofrezca ni mucho interés ni grandes retos en un juego».

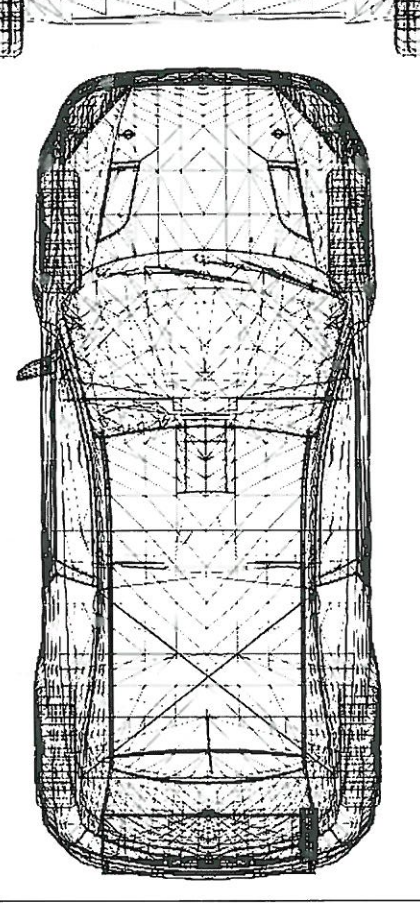
«Hemos empleado los mismos principios para *Colin McRae Rally 2*, pero hemos incorporado nuevos elementos como intersecciones auténticas para que los circuitos sean más realistas y divertidos de jugar».

Parece que *Colin McRae Rally 2* está recibiendo las mismas modificaciones, revisiones y atención al detalle que recibiría el Focus de McRae.

Con un poco más trabajo debajo del capó, veremos los frutos de esta labor la primavera que viene.







Rollcage Stage II

■ EDITOR: SCEE ■ FABRICANTE: Attention To Detail ■ LANZAMIENTO: Marzo 2000 ■ LIMITE DE EDAD: Ninguno ■ PRECIO: N/D ■ ESTILO: Combate y Carreras

Con el fin de mejorar la primera versión de todas las maneras concebibles, es posible que *Rollcage Stage II* sea el juego de carreras más rápido hasta la fecha.



[1 - 5] El juego va de carreras, pero no hay nada malo en reajustar las cosas para aumentar tus posibilidades...





La noticia es que la secuela del *Rollcage* de 1998 no es una simple cuestión de más de lo mismo. Según David Perryman, productor de *Rollcage Stage II*, «es más parecido a una docena de secuelas en una».

Rollcage ya revolucionó el género con sus vehículos que desafían a la gravedad, armas geniales y escenarios destructibles. Seguramente, aquella formula «*WipEout* a la locura» no va a cambiar demasiado ¿no?.

Bueno, la esencia del juego sigue siendo la misma pero, como explica David, «*Rollcage Stage II* va a expandir lo anterior de manera exponencial. Muchos opinaron que *Rollcage* era demasiado difícil para los principiantes».

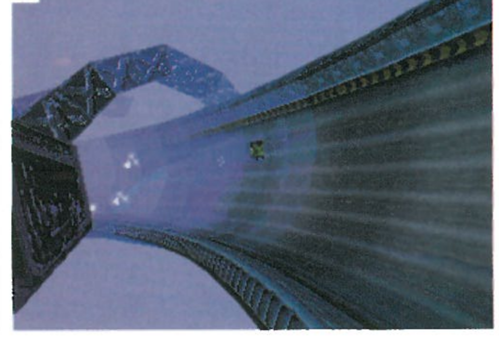
Esto es cierto y por eso se ha introducido un nuevo sistema de cámaras, denominado el Stack-O-Cam. La cámara sabe cuándo estás a punto de estallar, y apunta en la dirección apropiada. Queda por ver si esto ayudará a evitar las recuperaciones tan giratorias después de los choques. Si lo consigue, *Rollcage Stage II* habrá superado de manera espectacular a su antecesor.

Otro problema que se ve que han estudiado es el tema de los adversarios que se tienden a formar pandillas que te tiranizan hasta convertirte en chatarra. Afortunadamente, tendrás un gran arsenal a tu disposición. Por ejemplo, una ametralladora que «dispara una lluvia de balas desde la parte delantera de tu coche. Si consigues un arma

SE HA UTILIZADO STACK-O-CAM... LA CÁMARA SABE CUÁNDO ESTÁS A PUNTO DE ESTALLAR Y APUNTA EN LA DIRECCIÓN APROPIADA.

Rollcage Stage II



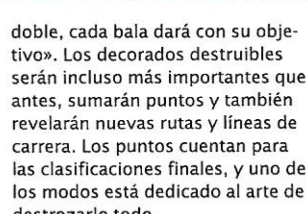


[1 - 3] El diseño de los circuitos es incluso más espectacular que antes, con más decorados destructibles, y, en esta imagen, nuevos circuitos motocross sin bordes.

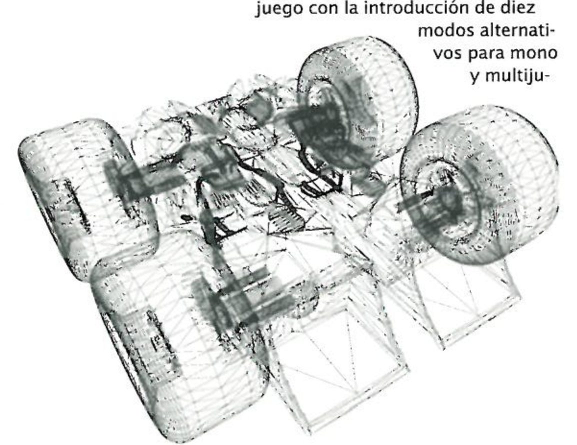
doble, cada bala dará con su objetivo». Los decorados destruibles serán incluso más importantes que antes, sumarán puntos y también revelarán nuevas rutas y líneas de carrera. Los puntos cuentan para las clasificaciones finales, y uno de los modos está dedicado al arte de destrozarlo todo.

Se alargará la longevidad del juego con la introducción de diez modos alternativos para mono y multijugador. De estos, el más interesante promete ser el modo motocross. Tienes que ir a toda velocidad desde un extremo del circuito hasta el otro dentro de un límite de tiempo. Al principio la idea no tiene nada de especial, pero como explica David, «las pistas flotan en el espacio y no tienen bordes. Si te caes, tu coche será teleporteado hasta el principio de la pista y el reloj se reinicializa.»

La promesa de 60 circuitos diferentes y otros tantos vehículos hacen que *Rollcage Stage II* sea una propuesta muy atractiva. Si atienden a todas las críticas de la primera versión, la acción bombeará la adrenalina como ninguna otra cosa. Les habéis dicho lo que queréis, os han escuchado, y los cambios se encontrarán en los estantes en pocos meses. ¿Habrá hecho su trabajo Attention to Detail? Esperaremos para comprobarlo...

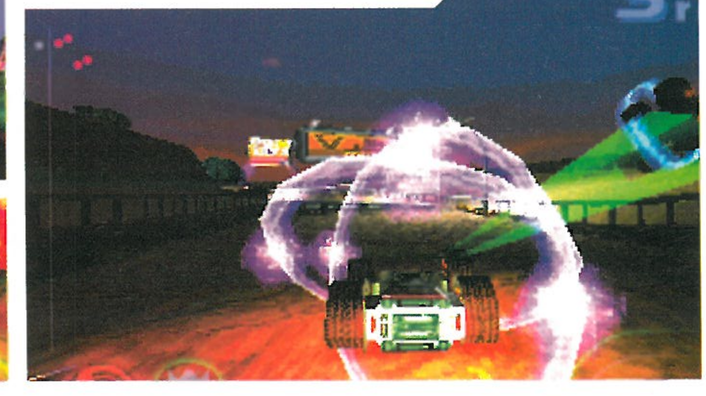


«LAS PISTAS FLOTAN EN EL ESPACIO Y NO TIENEN BORDES. SI TE CAES, TU COCHE SERÁ TRANSPORTADO HASTA EL PRINCIPIO Y EL RELOJ SE REINICIALIZA».





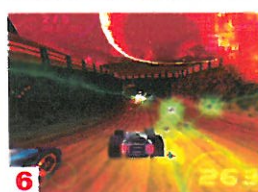




[1 - 6] ¡Qué suerte! Attention To Detail ha reforzado tu armería.







Cool Boarders 4

■ EDITOR: SCEE ■ FABRICANTE: Idol Minds LLC ■ LIMITE DE EDAD: Ninguno ■ PRECIO: N/D ■ ESTILO: Juego de *snowboarding*

Muchas más pistas, muchos más monopatinadores, muchos más elementos... Es decir, más *Cool Boarders*. No está mal...

Hoy en día, hay casi tantos juegos de *snowboarding* como para otros deportes mucho más tradicionales. El juego que hizo rodar la primera bola de nieve fue *Cool Boarders*, lanzado por SCEE en 1997. Casi tres años más tarde, la tercera secuela está a punto de salir a la luz, y el jefe de producción de Idol Minds, Chris Cutliff, afirma que *Cool Boarders 4* lleva la serie *Cool Boarders* hasta el siguiente nivel. Preguntamos cómo lo van a conseguir.

«Hemos añadido muchos nuevos elementos, mejorado los existentes y creado una mezcla sólida de acción arcade y realismo», explica Chris, que a continuación nos habla de los patinadores profesionales y fabricantes de monopatines que el juego ha licenciado. Poco convencidos que 16 profesionales y 34 monopatines auténticos puedan mejorar tanto la acción, nos dirigimos a las pistas con una versión primitiva del juego –por supuesto, después de utilizar la opción de editar los monopatinadores y monopatines».

Hay muchos modos de juego, y la mezcla habitual de carreras y pruebas de trucos. En el evento Trickmaster te puedes familiarizar con los nuevos controles para los trucos, que podríamos decir que forman la diferencia más evidente entre esta versión y *Cool Boarders 3*. Ya no hace falta cargar los giros y saltos, se ha reemplazado el proceso entero con un simple toque de uno de los botones frontales mientras que tu hombre está en el aire. Gracias a esto, efectuar los trucos más espectaculares resulta mucho más fácil.

No te preocupes, quedan muchos movimientos que aprender, pero parece mucho menos obligatorio ganar los eventos con puntuaciones. Ahora, conocer una buena ruta por la pista es tan importante como la capacidad de controlar tu monopatinador y en estos momentos tendríamos que decir que el nuevo sistema de controles no es tan impor-

[1] Esta vez puedes jugar con 16 monopatinadores auténticos.



HARTOS DE NIEVE

Desde los éxitos de *Cool Boarders 1, 2* y *3*, otros muchos fabricantes se han interesado por el tema – algunos razonables [como *X Games*], algunos malos [como hola *Big Air*]. Pero hasta la fecha es la serie *Cool Boarders* la que cuenta con más éxitos; en Estados Unidos *Cool Boarders* vendió 500.000 unidades más de su próximo rival. Pero ¿no sobran juegos de este tipo? Posiblemente, pero el problema más preocupante es el que los aficionados del fútbol ya conocen de sobras: las licencias. Mientras las empresas se pelean por todo tipo de licencia oficial [sin importancia] y el patrocinio de marcas de ropa, la acción queda olvidada en los ventisqueros, Hasta ahora, *Cool Boarders* no ha caído en esta trampa, pero lamentamos que esta nueva versión muestra claras síntomas de licencitis. Aunque la acción se mantiene intacta, gran parte del comunicado de prensa va dedicado a los personajes y fabricantes de equipamiento que aparecen. Dada la jugabilidad tipo arcade de *CB4*, ¿para qué considerarías jugar como 'Noah Salasnek' [¿quién?] cuando tienes la opción de diseñar tu propio personaje? ¡Psé!







[1 - 3] ¿Qué sería un juego de *snowboarding* sin lo que creemos que se llama «phat air»?

[1] Esas tablas no van a ser nada buenas para tu caro y ultramoderno monopatín. [2] Tendrás que elegir otro. [3] Una vista impresionante, aunque a la vez inquietante. Tanto aire arriesga demasiado. [4] ¿Listo? [5] Un truco más antes del final – podría ser decisivo.









tante como pretende ser.

Pero, en cuanto a la longevidad, a *Cool Boarders 4* le falta poco. «30 pistas nuevas y más largas, todas llenas de toboganes de raíles, *kickers*, obstáculos, rutas secretas y mucho más» ofrecen mucha variedad e incluso se rumorea que hay una pista extraterrestre, que suponemos que es el premio si consigues completar el juego. Las diferentes opciones, y el modo de pantalla partida, aseguran que no te aburrirás con facilidad e incluso existe la opción de tener a cuatro personas compitiendo en el mismo torneo.

Los gráficos impresionan mucho más que en las versiones anteriores, aunque las preciosas texturas y fondos de nieve carecen de importancia cuando unos monopatinadores con su llamativo vestimenta y monopatines empiezan a dar saltos por la pantalla. Hay que decir que algunos de los obstáculos no están a la altura de los demás efectos, aunque los nuevos efectos de polvo, en los que los monopatinadores se hunden en la nieve virgen, prometen mucho.

Cool Boarders 4 se saldrá de muchas normas, la acción y su aspecto son muy diferentes a sus predecesores. Pero en el fondo, es otro juego de *snowboarding* dentro de un género que ya está muy lleno. No es que sea mal juego, pero habrá que trabajar mucho para que destaque.

«*Cool Boarders 4* es el mejor de la serie» dice Cutliff, y en cuanto a su aspecto y licencias, queda claro que tiene razón. Pero estas cosas no bastan para hacer un buen juego. Ya veremos.











[1] El giro rápido y los bancos interactúan bien. [2] ¿Un caballito sin ruedas? [3] Busca alguien de tu propio tamaño. [4 - 5] El eslalon tan competitivo.

Micro Maniacs

■ EDITOR: Codemasters ■ FABRICANTE: Codemasters ■ DISPONIBLE: Primavera del 2000 ■ ORIGEN: Ningunon PRECIO: N/D ■ GÉNERO: Juego de carreras cenital

El clásico multijugador de Codemasters vuelve al laboratorio para una mutación renovadora. Aquí están los sobrecogedores resultados



[1] La construcción de 'pistas' como éstas no es tarea fácil. [2] Las herramientas de desarrollo como ésta ofrecen los bloques de construcción.

Codemasters es famoso por su capacidad para producir juegos con una gran capacidad adictiva. Pero con el décimo aniversario justo a la vuelta de la esquina, ¿seguro que *Micro Machines* llega al final de su distinguida carrera?

¿No es hora de que el equipo de Codemasters saque algo nuevo? El productor de *MM*, Richard Baxter, compartió con nosotros algunas ideas importantes en sentido contrario.

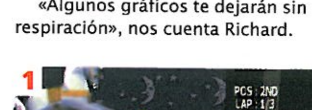
En primer lugar, vamos a ponerte en antecedentes. Con *MMV3*, la serie de *Micro Machines* logró con éxito la transición a las 3-D. Con *Micro Machines 4*, Codemasters espera exprimir la PlayStation una vez más.

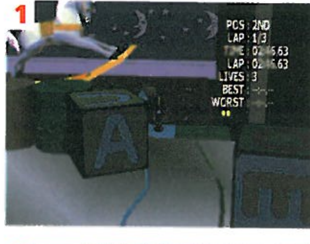
«Algunos gráficos te dejarán sin respiración», nos cuenta Richard. «También hemos intentado añadir algo a la jugabilidad actual, para aportar nuevas experiencias a los fans veteranos de Micro Machines, sin alejar a los recién llegados».

Richard añade: «Puede que llevemos años jugando con *Micro Machines*, pero no hay nada pasado de moda en este producto».

Durante lo que a buen seguro ha sido una revisión drástica, el aspecto de *Micro Machines* ha cambiado









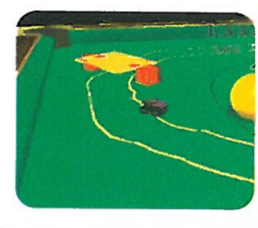
[1 - 2] Los personajes justifican su estatura diminuta con una historia inverosímil sobre un científico que intenta recrear el mundo en miniatura. Lo de siempre.





EN LOS VIEJOS TIEMPOS

Cuando apareció por vez primera en el SNES, en 1991, *Micro Machines* se ganó mala fama por las travesuras con carreras en la mesa del desayuno que, tal como era de esperar, engatusaron a todo el país.
Con la introducción de los sistemas de 16 bits, apareció en distintas versiones, como el popular *Micro Machines Military*. Las embriagadoras opciones de multijugador aún aumentaron su popularidad en mayor medida y colaboraron en el asentamiento de *Micro Machines* como un clásico de los juegos.
En 1997, con la llegada de la PlayStation, también apareció *Micro Machines V3*. Entonces pudieron participar hasta ocho jugadores en esta micromaníaca diversión. A pesar de su jugabilidad básica, el concepto de *Micro Machines* siempre ha sido el mismo. Los jugadores corren en minivehículos mientras esquivan obstáculos descomunales. El que consiga llegar primero, gana. Esta fórmula es tan adictiva que multitud de fabricantes han intentado imitarla (eso va por vosotros, *Circuit Breakers*) y han fracasado. Codemasters la ha convertido en «una combinación única de carreras verticales y acción de multijugador». Es innegable que la marca





Micro Maniacs



[1] Como siempre, gran parte del escenario es interactivo y puedes actuar sobre el mismo . [2] Más desarrollo en progreso. [3] De momento la cámara gira de una manera muy salvaje, pero se está trabajando para afinarla.

hasta quedar casi irreconocible. Han desaparecido esos familiares cochecitos. En su lugar están los maníacos; extrañas criaturas de dos centímetros de altura que pueden escalar, saltar, correr por encima de los objetos, en resumidas cuentas, actúan como maníacos que son.

Este drástico cambio de los personajes ha permitido a Codemasters introducir varios elementos nuevos de jugabilidad, como la opción de combate. Los nuevos niveles del juego, de estilo arena, constituyen el escenario de batallas a muerte. Los jugadores tiene a su disposición toda una serie de movimientos especiales y devastadoras combos.

Micro Machines siempre se ha basado en un concepto muy sencillo. En esencia, de uno a ocho jugadores dan vueltas en entornos familiares e intentan golpearse unos a otros. Cuando sólo mides un par de centímetros, incluso los objetos ordinarios e inofensivos de tu hogar pueden convertirse en trampas mortales en potencia. Los aburridos cartones de leche se convierten en imponentes rascacielos, las barbacoas se transforman en lagos de lava y los fregaderos de la cocina parecen grandes como océanos.

Richard admite que la investigación y producción del juego le produjo extraños efectos mentales. «El otro día, mientras desayu-



[1] Una encarnación temprana de uno de nuestros niveles favoritos, la Cocina de los estudiantes, retocada con algunos desechos y los platos por lavar. [2] Las piernas te permiten saltar. [3] Cada personaje tiene su propio *power-up*.

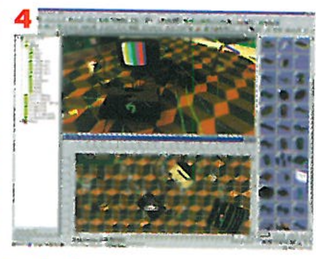


[1] Otra perspectiva de esa Cocina de los estudiantes. Las trampas para ratones te catapultan a la cima de la nevera. [2] Cuando los coches tocan una llama, dejan un rastro de humo detrás de sí.

Micro Maniacs







[1 - 5] El equipo de desarrollo y algunas de las herramientas que con tanta astucia han creado. La verdad es que se trata de gente muy lista.

naba, me quedé mirando un bote de mermelada,» nos cuenta, «y me descubrí pensando en cuál sería la tensión de superficie si un maníaco se lanzase dentro de la mermelada. Después de escapar, ¿tendría grumos de esa sustancia en los pies que le impedirían acelerar? ¿Si la incluyéramos en el juego, debería ser mermelada espesa, triturada o normal?»

«A veces todo se vuelve un poco intenso,» añade Richard, riendo.

Cada maníaco tiene dos ataques especiales y cada ataque consta de cuatro niveles de *power-up*. Además de los personajes por defecto, hay personajes extra que puedes liberar en determinadas etapas del juego. Tal como sugiere su nombre, todos los maníacos están un poco locos.

Hay unas cuantas características nuevas que Richard también quiere anunciar. Su favorita es el nivel retro. Así nos lo ha descrito:

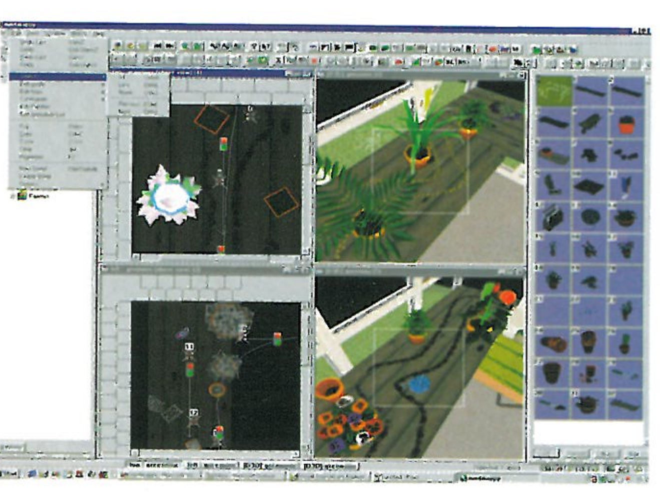
«Uno de los niveles del juego muestra una consola de principios de los 80 que convierte a los que entran en personajes retro, en un mundo también retro. Es genial. Me permite revivir mis experiencias como jugador más joven e inocente.» Al tener que comentar tantos cambios, resulta fácil pasar por alto los triunfos técnicos de los que están tan orgullosos los fabricantes.

Richard nos explica que: «Hay un sistema de colisión en 3-D totalmente nuevo, similar al que se utiliza en los *shooters* en primera persona para PC. Esto significa que podemos simular con precisión las colisiones y permitir que los personajes interactúen de manera completa con el entorno.»

Con tantas nuevas características, parece que la última versión de *Micro Machines* casi podría ser un nuevo juego, en lugar de una actualización.

Olvida lo que acabamos de decir. Codemasters puede cambiar los personajes de *Micro Machines*, pero la locura sigue una vez más...





Entre los avances técnicos destaca una rutina de detección de colisiones en 3-D, que permite la interacción 'realista' con el entorno.

¡NÚMERO 33 YA A LA VENTA! PlayStation Power

ANÁLISIS
- EAGLE ONE
- SPACE DEBRIS
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000
- FIGHTING FORCE 2
- ARMY MEN 3D
- NBA BASKETBALL 2000
- TINY TANK
- EL TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
- F1 WORLD GRAND PRIX
- COOL BOARDERS 4
- MIGHTY HITS
- CYBER TIGER
- SOUTH PARK RALLY
- NASCAR 2000
- MILLENNIUM SOLDIER

FORUM PLAY
Cartas, trucos, sugerencias...

Escribe a PlayStation Power

y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES
Gran Turismo 2

Sony consigue la 'pole' de nuevo

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:
Varios premios Gran Turismo 2

20 juegos Medal of Honor

7 juegos y 7 pistolas Mighty Hits

ESPECIAL
2000: el año de los juegos

Un avance de más de 100 títulos



¡Siente como un Jedi!



Editor: SCEE
Fabricante: Polyphony Digital inc.
Origen: Japón
Restricción de edad: Ninguna
Jugadores: Uno o dos
Género: Simulador de carreras
Coches: 1000+!
Periféricos: Dual Shock, tarjeta de memoria

GRAN TURISMO 2

La secuela que fácilmente se puede convertir en el mejor juego de carreras que jamás haya visto el mundo de las consolas ya casi está aquí. ¿Puede ser mejor?

A continuación...



REPETICIONES

Las repeticiones televisivas del primer *Gran Turismo* crearon jugadores empedernidos que pensaban que ya lo habían visto todo. Eran mejores que todo lo que se había intentado hasta el momento, por lo que es fantástico poder decir que en GT2 incluso parecen mejores. Igual que en el juego anterior, son con toda probabilidad las únicas repeticiones de PlayStation que son un placer visual desde el principio hasta el final. Los ángulos de cámara parecen ridículamente buenos, los coches parece incluso que tienen una mayor resolución y la sensación de velocidad ha aumentado. Lo puedes ver todo desde la visión del interior de tu coche, pero si le das un vistazo a una repetición «dirigida», ya no querrás.





Aunque sólo juegues una vez a *Gran Turismo 2*, te quedarás enganchado para toda la vida. Presentamos, sin duda alguna, el mejor juego de PlayStation del 2000.

CONTROLES

Presta atención a la parte trasera; los controles son muy corrientes, pero aún así tendrás que conocerlos.

△	Embrague
⊗	Acelerar
□	Freno/Marcha atrás
○	Marcha atrás
R1	Cambio de visión

EN EL CD ¿A que es bueno? Nos jugamos lo que quieras que lo primero que has pensado en cuanto has pillado esta revista es en abrir la caja de CD y fundir el asfalto con *Gran Turismo 2*.

Decir que es el juego más esperado de PlayStation del 2000 es poco. La buena, no, la gran noticia es que la demo que tienes en tu máquina ni siquiera es el producto final. Cuando llegue más adelante, todavía será mejor. *Gran Turismo 2*, al igual que el primer *GT*, lleva como subtítulo «The Real Driving Simulator» (El auténtico simulador de conducción) y no es difícil ver por qué. Nunca un juego de conducción había parecido tan realista. Las representaciones de los tres coches que puedes conducir (Fiat Coupé, Mitsubishi Lancer Evolution V y el Ford Mustang) son asombrosas, pero la simulación de primera categoría no se detiene aquí. Los ruidos de los motores son grabaciones realizadas en circuitos de carreras de todo el mundo de los coches reales que aparecen en *Gran Turismo*. La conducción también es acertada. Verás que en las dos curvas cerradas del circuito de Roma es imposible pasar sin conocer la valla de la parte abierta. Aunque hagas un último intento de frenado es improbable pasar esas curvas: has bloqueado los frenos. Si es posible jugar a una simulador de conducción más realista, nos gustaría saberlo. Sólo una vuelta en este juego de carreras superlativo debe bastar para convencerte de que lo compres en cuanto salga. Hasta entonces, ¿qué estás esperando? ¡Deja de leer y empieza a correr!

1

2


[1] La visión desde detrás del coche no es tan buena como la del interior. [2] El Fiat tiene un aspecto particularmente excelente.

1


DE PRINCIPIO A FIN

Aviso: si quieres ver por ti mismo el circuito de la demo de *Gran Turismo 2*, quizá sea mejor no echar una ojeada a estas fotos. Desde el principio hasta el final, ahí está el circuito de Roma, en todo su sinuoso esplendor. Quizá tengas que pulsar el botón del freno cada dos por tres, porque no se trata de un circuito en el que se pueda ir a toda pastilla en cada curva. Esto es, por supuesto, el puro genio de *GT2*.



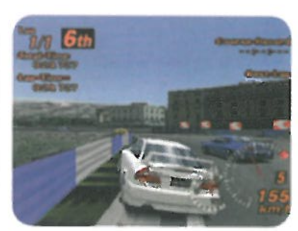
[1] Empiezas en sexta posición. También se trata de una de esas salidas agitadas.



[2] Como en la mayoría de los juegos de conducción, ir hacia el vértice es lo mejor.



[3] ¿Todavía eres sexto? No te preocupes. Se acerca una buena curva a la izquierda.



[4] Aquí está. Ve a por esa línea interior y olvídate de los demás coches.



[1] Al principio, los circuitos se parecen mucho al anterior. **[2]** Pero pronto verás un nivel de detalle mucho mayor. Fenomenal.

CIRCUITOS

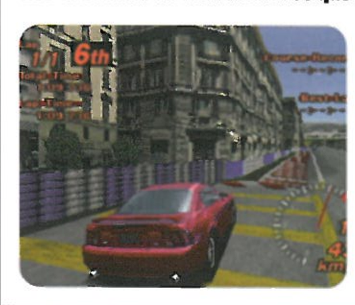
Si había algo que *Ridge Racer Type 4* hizo mejor que el primer *GT*, fue el diseño de circuitos. Nada más. De modo que *GT2* no sólo tiene los coches de mejor aspecto, sino que también tiene los circuitos de mejor aspecto. El circuito de la demo (Roma) da buena nota de ello. Ya no hay esas excursiones monótonas al campo, y su lugar lo ocupan ciudades bulliciosas con calles repletas de curvas y edificios sobresalientes. Claro que apenas tienes tiempo de hacer turismo (déjalo para la repetición) pero como todo esto transcurre sin una pizca de imágenes en relieve de otros juegos, es otro ejemplo de lo bueno que es *Gran Turismo 2.*





CONDUCCIÓN

La forma de lograr la victoria sin duda no consiste en el viejo truco de mantener la X pulsada hasta la línea de llegada. En el circuito de Roma, la mayoría de las veces, puedes seguir en pista con sólo dejar de pisar el acelerador en el momento adecuado en lugar de frenar, pero hay al menos dos curvas hacia la derecha que requieren pulsar el botón de freno. Si no, un buen método para superar las curvas con velocidad es usar las relucientes puertas de los demás coches. Si te puedes meter por la línea interior, no sueltes el acelerador tan pronto porque puedes usar otro coche como amortiguador. El único aspecto poco real de este auténtico simulador de conducción es que tu coche no se ve dañado, fíjate.

















[1] Hacer derrapajes con el Mustang en las curvas es muy agradable. **[2]** Primerísimo plano. **[3]** El Fiat es más fácil de conducir, pero no es tan rápido. Aprende con éste y luego pasa al Lancer o el Mustang **[4]** La atención al detalle es asombrosa.

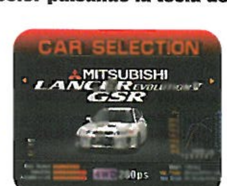
RETOS

Ahora sólo te podemos proponer un reto: el mejor tiempo de vuelta. Aunque no lo puedas guardar en la tarjeta de memoria, tu mejor tiempo se guarda mientras *GT2* sea tu demo seleccionada, y lo podrás ver en la parte superior derecha de la pantalla. Prueba de superar 1:46:793 con el Mitsubishi Lancer.

COCHES

En esta demo puedes elegir entre tres coches diferentes, pero el juego real no se limitará a los de la pantalla de menú: puedes elegir entre más de 500 automóviles. Nuestro favorito de entre el Fiat Coupe, el Mitsubishi Lancer Evolution V y el Ford Mustang tiene que ser el Lancer. No sólo tiene la versión de rally con el que Tommi Makkinen acaba de vencer el Campeonato Mundial de Rallys, sino que también es el coche preferido de Kazunori Yamauchi. Éste es el máximo responsable de la grandeza de *Gran Turismo.* Cuando le preguntamos cuál era su coche favorito del juego, nos contestó: «el que conduzco en la vida real». Puedes estar seguro, pues, que el Mitsubishi tiene lo mejor de *GT2.* Por cierto, en la pantalla de selección puedes cambiar el color pulsando la tecla de flecha hacia arriba.









[5] La recta larga tiene al final una curva cerrada hacia la derecha.



[6] El Lancer tiene la velocidad en línea recta para batir a casi todos los rivales.



[7] Ah. Esa será la curva. Verla tan de cerca es poco aconsejable.



[8] Igual que lo es salir acelerando a fondo. Lo único que conseguirás será salirte.



[9] Aún así, en la recta final habíamos subido hasta el tercer puesto. Era el nivel difícil.

KAZUNORI YAMAUCHI

¿Representa *Gran Turismo 2* un salto cualitativo en el placer de la conducción? Su propio creador, Kazunori Yamauchi, nos cuenta algunos secretos.


Gran Turismo representa un éxito total sólo para PlayStation. MIentras la promiscua Lara se ha apoyado en la muleta de los PC para encaramarse a lo más alto de las listas, *Gran Turismo* es cien por cien PlayStation. Cuando llegó, el panorama de los juegos de carreras estaba dominado por un conjunto de arcades y juegos de rallies con trompazos.

Actualmente, la palabra clave es «realismo» y, de hecho, sin *GT* no habrían existido juegos como *TOCA* o *Colin McRae...*

Nos entrevistamos con el mismísimo *Sr. Gran Turismo*, Kazunori Yamauchi, vicepresidente ejecutivo de Polyphony Digital, para charlar sobre el juego de carreras del que todo el mundo habla. Pruébalo y seguro que tú también acabas hablando de él...

¿Qué recibimiento creíste que tendría el *Gran Turismo* original?
Nunca esperamos que *Gran Turismo* se convirtiera en un título tan popular. Para nosotros, como creadores del juego, resultó muy emocionante ver cómo los usuarios llegaban a las tiendas y se compraban el juego.

¿Cómo pensáis mejorar lo que muchos periodistas han descrito como la perfección?
La idea original de *Gran Turismo* era



Alfa Romeo
145 2.0 Cloverleaf, 1998
156 2.5 V6 24V, 1998
166 2.5 V6 24V 1998
GTV 3.0 V6 24V 1998
Spider 2.0 TS 1998



Audi
A4 Avant 2.8 Quattro
S3
S4 Limousine
TT



Chevrolet
Camaro Z28 1969
Camaro Z28 30th Anniversary Edition
Corvette 1967
Corvette Grand Sport 1996
Corvette 427 1969



Dodge
Avenger ES
Charger 1971
Neon R/T
Stratus ES
Viper GTS-R



Ford
Cougar 2.5i 24V
Escort 1.8 Gti
Focus Zetec 1.8 1998
Ka
Mondeo Ghia X
Mustang SVT Cobra 1998

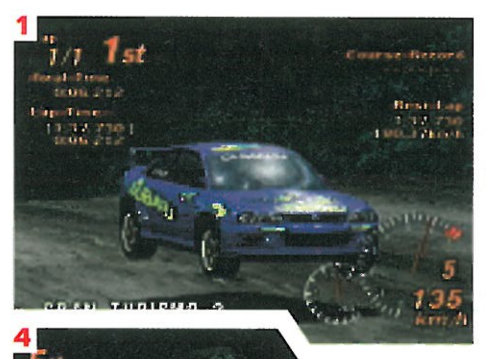



Jaguar
XJ Sport 3.2
XJ220
XJR Vehicle
XK180
XK8 Coupe
XKR

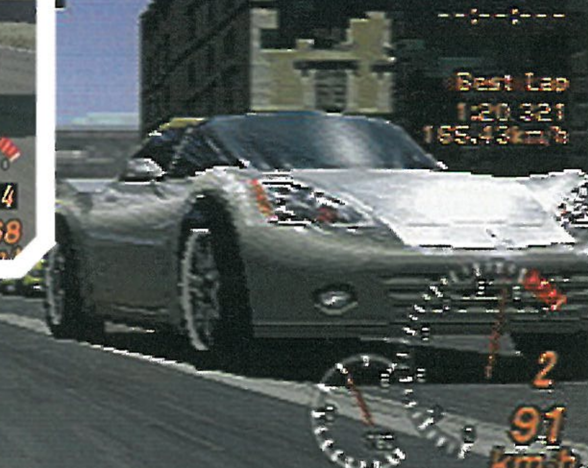


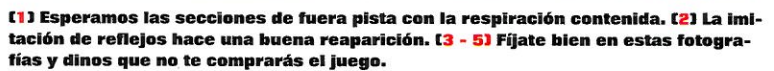
Lotus
Elan S2 1964
Elan S4 Sprint 1971
Elan S2 1990
Elise 190
Esprit Sport 350
Esprit V8 GT

Mercedes-Benz
A160 Avant Garde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 320 Sports
SLK 230 Kompressor

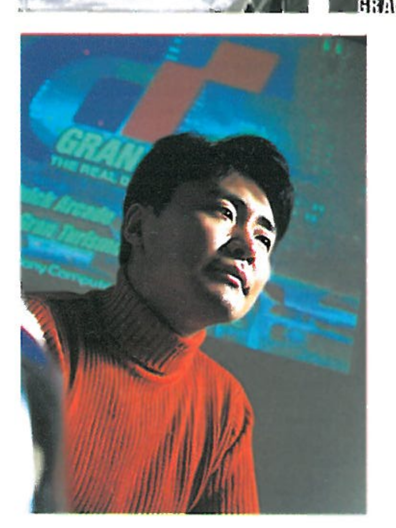








[1] Esperamos las secciones de fuera pista con la respiración contenida. [2] La imitación de reflejos hace una buena reaparición. [3 - 5] Fíjate bien en estas fotografías y dinos que no te comprarás el juego.



ofrecer una simulación realista del comportamiento de los coches de verdad. Para conseguirlo, llevamos a cabo un trabajo de investigación y desarrollo que resultó en la creación de un modelo que, en mi opinión, ha tenido éxito en al menos algunos sentidos. Hemos hecho la simulación lo más realista posible. Los coches que aparecen varían en su comportamiento según el manejo, la puesta a punto, etc. Nuestra atención al detalle incluso nos ha llevado a grabar un sonido de motor distinto para cada coche, establecer precios para coches de segunda mano e introducir mapeado de entornos en las repeticiones. En otras palabras, *Gran Turismo 2* permanecerá fiel al concepto original de *Gran Turismo* de ofrecer al jugador toda la emoción de conducir un coche de verdad.

Seguro que os habéis dejado cosas que os hubiera gustado incluir en el juego original.

En *Gran Turismo* hubo varias limitaciones que nos impidieron incluir todos los aspectos que originalmente queríamos añadir. Sin embargo, en *Gran Turismo 2* deberíamos poder introducir muchos de estos aspectos, así como muchos otros que hemos preparado en función de la información que nos proporcionaban los jugadores.

También hemos trabajado en la interfaz, para asegurarnos de que los jugadores perciban las mejoras de la nueva versión. En lo que respecta a la puesta a punto de los coches, creemos que la primera versión del juego dejaba mucho margen para las mejoras. Haremos todo lo posible para que los avances en la puesta a punto aporten más variedad de estilos de conducir, e intentaremos hacer que la presentación sea más clara y sencilla para el usuario.

¿Puedes hablarnos de los coches nuevos?

Hemos actualizado la gama de selección de vehículos para que refleje los últimos cambios de los coches existentes en el mercado (ya sean cambios en los mode-

GUÍA DEL SABELOTODO DE *GT2*

- ***GT2*** **es el primer juego de conducción que combina rallies, conducción por carretera y auténticas carreras de turismos.**
- **En *GT2* estarán representadas 33 grandes empresas automovilísticas y alrededor de 600 modelos, el doble de coches de *GT1*.**
- **Los 28 circuitos de *GT2* incluyen los habituales de creación propia de *GT*, además del circuito de rallies de Tahití, una pista de resistencia tipo Le Mans, un óvalo de alta velocidad, el circuito de montaña suizo y el nuevo circuito de Laguna Secca.**
- **Se puede correr por las pistas de día y de noche.**
- **Hay 60 pruebas de conducción adicionales, que ahora incluyen pruebas de derrapaje. Existe un modo de Permisos para los que no superen las pruebas normales.**
- **¿Conservas aún la tarjeta de memoria de *GT*? ¡Bien! Todas las licencias de *GT* guardadas en la tarjeta de memoria te permitirán acceder a licencias equivalentes en *GT2*.**
- **En *GT2* también hay sonidos reales de motores. A pesar de que los fabricantes no tienen el sonido de los actores de sus coches, Sony grabó todos y cada uno de ellos para el juego.**
- **Aunque los daños no se verán tampoco en los coches, a medida que recibas golpes cambiará el manejo del vehículo.**
- **En *GT2* hay servicio de mantenimiento, reparación y mejoras. Compra, cambia y pon a punto las distintas piezas para lograr crear la mejor máquina de carreras de todos los tiempos. También habrá una tienda de ruedas con un montón de marcas reales.**



Mini
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i
Mini Cooper 127SS Mk1



Mitsubishi
Galant VR-G Touring 1998
GTO Twin Turbo 1992
Lancer Evolution III GSR 1995
Mirage Cyborg-ZR 1997
Pajero Mini Sport 1998
Regnum Super VR-4 1998



Nissan
Fairlady 240Z HS30 (240ZG) 1971
Fairlady Z Version S
2-seater Twin Turbo 1998
March Super Turbo 1989
Skyline RS-X Turbo Intercooler DR30 1984



Opel
Astra SRI 2.0i 16V
Calibra '95
Corsa Sport 1.6i 16V
Tigra 1.6i
Vectra 2.0 16V



Peugeot
106 1.6 Rallye
106 1.6 S16
206 GTi
206 Rally Car
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupe




Plymouth
Barracuda 1970
GTX
Pronto Spyder
Road Runner
Road Runner Superbird



Renault
Clio II 16V
Clio Sport V6 24V
Espace F1
Laguna V6
Megane 2.0 16V Coupe



RUF
Modified Porsches
BTR
BTR2
BTR4
CTR
CTR2
Turbo R

MÚSICA DE AMBIEMTE

El *Gran Turismo* del año pasado ofrecía algunas de las mejoras canciones que han salido nunca de un coche (ya sea poligonal o no). Este año sigue la tendencia. *Gran Turismo 2* viene con una banda sonora tan exclusiva que hasta los mismos grupos no podrán editar las canciones hasta dentro de dos años.
Las pistas confirmadas incluyen...

Ash
Death Trip (instrumental)

The Cardigans
My Favourite Game (Faithless mix)

Everything But The Girl
Blame (Grooverider mix)

Fatboy Slim
Illing in Heaven

Mansum
Take it Easy Chicken (instrumental)

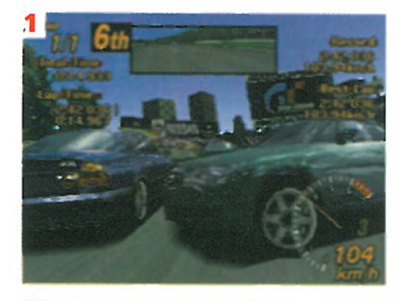
Propellerheads
Big Dog

Stereophonics
The Bartender & The Thief (instrumental)

los como lanzamientos de nuevos modelos). También hemos aumentado considerablemente el número de coches, hasta unos mil vehículos distintos. Los usuarios nos han hecho saber que quieren que el juego disponga de una amplia variedad de modelos, así que hemos hecho lo que hemos podido para satisfacer sus deseos. En el juego original tuvimos que descartar ciertos coches porque no pudimos obtener la licencia de los fabricantes. Por desgracia, por distintas razones, no hemos podido volver a contar con Porsche ni con Ferrari.

¿Qué hay de los nuevos circuitos?
Una de las grandes mejoras son los circuitos nuevos. Los jugadores podrán emplear más estrategia y cálculo, eligiendo con cuidado el rendimiento del coche y sus características así como la puesta a punto y estilos de conducción para adaptarse a los distintos circuitos. Todos los circuitos están situados en cinco escenarios diferentes: Roma, Tahití, Seattle, Pike Speak y Laguna. El circuito de Laguna es la única pista real del juego, y tenemos la licencia para su uso. Al utilizar circuitos inventados, podemos aprovechar mejor el motor del juego.

¿Existen coches en el juego que aún no estén disponibles?
Sí, varios. Algunos, incluido el nuevo Celica XYR de Toyota, se presentarán en













(1) Dios mío, eso no tenía que pasar. (2) El daño no se muestra (a los fabricantes no les gusta), pero la conducción queda afectada por las colisiones. (3) Algo que sucede a menudo. (4 - 6) Iremos con el mini hasta donde sea.



Shelby
Cobra 427 1967
Cobra Coupe
GT350
GT500



Subaru
Alcione SVX Version L 1995
Impreza WRX Type R STi Version V 1998
Legacy Touring Wagon GT-B 1998
Rex Supercharger VX 1990
Subaru 360 Young SS
Vivio RX-RA 1997



Suzuki
Alto Works RS/Z 1997
Alto Works Sports Limited 1997
Alto Works RS/X 1990
Cappucino 1995
Kei S 1998
Wagon R Turbo RT/S 1997



Toyota
MR Spyder 1996
MR2 G-Limited 1998
Supra GT Turbo Limited
MA70 1989
Vitz F 1999
Celica XYR Detroit show version



TVR
Cerbera 4.5
Cerbera Speed 6
Chimaera 5.0
Griffith Blackpool B340
Speed 12
Tuscan Speed 6



Vauxhall
Astra Rally
Corsa Sport 1.6i
Tigra 1.6i
Tigra Ice Race Car
Vectra Touring Car



Venturi
Atlantique 300
Atlantique 400GT

Volkswagen
Golf IV GTi
Golf IV GTi 1.8T
Lupo 1.4
New Beetle 2.0
Polo 1.4 16V
Polo G40

la Feria del Motor de Tokio.

¿Hubo algunos fabricantes que se negaran a estar en el juego?
Sí, Volvo y Saab.

¿Qué información han aportado los fabricantes al juego?
El movimiento de los coches se ve afectado no tanto por la mecánica o los datos, sino por las dimensiones físicas del vehículo. Evidentemente, hemos recibido mucha información de los fabricantes, pero no son precisamente los pequeños detalles los que nos han ayudado, sino más bien las dimensiones del coche. A través del *Gran Turismo* original me enteré de que a la gente el movimiento le parecía muy real (algo de lo que al principio no estábamos muy seguros). Como es natural, es una relación de mutuo provecho que nos beneficia tanto a nosotros como al fabricante, pero para mí la existencia del propio vehículo es un elemento crucial del juego, porque quiero que estén todos los coches. Nosotros pagamos a los fabricantes y ellos nos ceden los derechos para incluirlos en el juego.

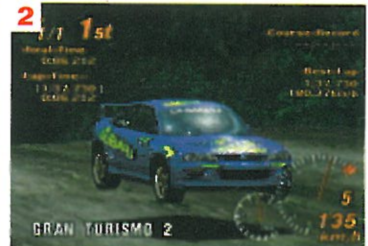
¿Lograsteis convencer a los fabricantes para poder dañar sus coches en el juego?
En *GT2* habrá una opción mediante la cual la apariencia del coche no variará cuando choque, pero el manejo, sí. De modo predeterminado, esta opción estará desactivada, pero quienes quieran podrán utilizarla. Habrá un pequeño dibujo del coche en la pantalla que mostrará qué partes están dañadas mediante colores.

¿Cuál es tu opinión personal sobre esta secuela?
Es muy atrevida, muy realista y, a la vez, muy experimental. Esperamos contar con unos 400 coches realistas (por ahora hay confirmados 594), y más de 20 circuitos (confirmados hasta ahora: 28). Para más opciones, tal vez convenga esperar a un nuevo *Gran Turismo*...

Una nueva característica de *GT2* son las denominadas «Carreras sucias». Es algo que se aleja un poco de la línea habitual de Polyphony, ¿no?
Mi Creatividad se basa en gran medida en el instinto. Por ejemplo, mientras trabajaba en este juego, desde Estados Unidos me pidieron que incorporara algunos coches de tipo *muscle cars*, pero les respondí: «No, no va con el juego». Después fui a estados Unidos y visité algunas carreras de esta modalidad. Allí pude ver que esos coches son muy populares. Pude verlo y sentirlo, y eso me hizo querer introducir este tipo de coches en el juego. No se trata de mirar un estudio de mercado y ver lo que a la gente le gusta. Es puro instinto.

[1 - 2] El siempre popular Subaru Impreza, que tiene un rendimiento admirable en el Campeonato Mundial de Rallys, será sin duda una de las estrellas de las extensas secciones de rallys.





Otro aspecto nuevo de *Gran Turismo 2* son los rallies.
Las pistas de tierra son muy complicadas. En lo que respecta a la superficie, hay variaciones y diferencias debido a los baches, las ondulaciones y la fricción que puedes sentir mientras conduces. Fui al rally de Montecarlo para indagar un poco. Después de haber visto un rally de verdad creo que lo más divertido es el *travelling*. Algún día espero poder hacer un par de juegos basados en eso. Introducir el modo rally supuso mucho trabajo. Tuvimos que dedicarle una atención especial porque el coche se desplaza por una superficie más desigual que el asfalto. Intentar simular la conducción sobre tierra es algo realmente complicado, muy distinto de lo que ya habíamos hecho en *GT* sobre asfalto, pero también muy divertido.

Una nueva característica de *GT2* es que se pueden guardar en una tarjeta de memoria modelos del juego original. ¿Se podrá usar modelos de *GT* y *GT2* con *GT2000* en la PS2?
Aún no he considerado la posibilidad de transmitir información de *GT2* a *GT2000*, aunque es posible.

¿Cuál es el futuro de Polyphony Digital después de *Gran Turismo 2*?
Actualmente, estamos trabajando en varios títulos de géneros muy distintos a *Gran Turismo*. Durante todo el proceso de desarrollo hemos procurado mostrar la pasión de nuestra compañía por la tecnología en los videojuegos.



[1 - 3] Con más de 500 coches entre los que elegir, abrir todo el garaje y luego decidir con qué motor correr podría llevarte un cierto tiempo.

CUESTIÓN DE PISTAS

01 Test Course

02 Super Speedway

03 High Speed Ring
Tahiti Dirt Route 3

04 Autumn Mini Ring
Red Rock Valley Speedway
Tahiti Road Circuit

05 Mid-Field Raceway
Smoky Mountain North

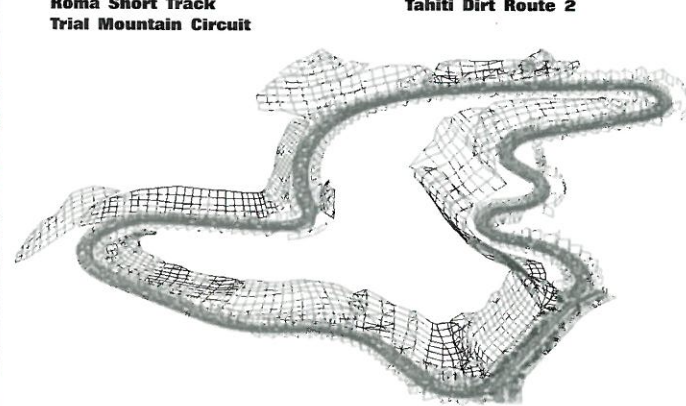
06 Clubman Stage Route 5
Eiger Path
Grand Valley East section
Roma Short Track
Trial Mountain Circuit
Deep Forest Raceway
Smokey Mountain South

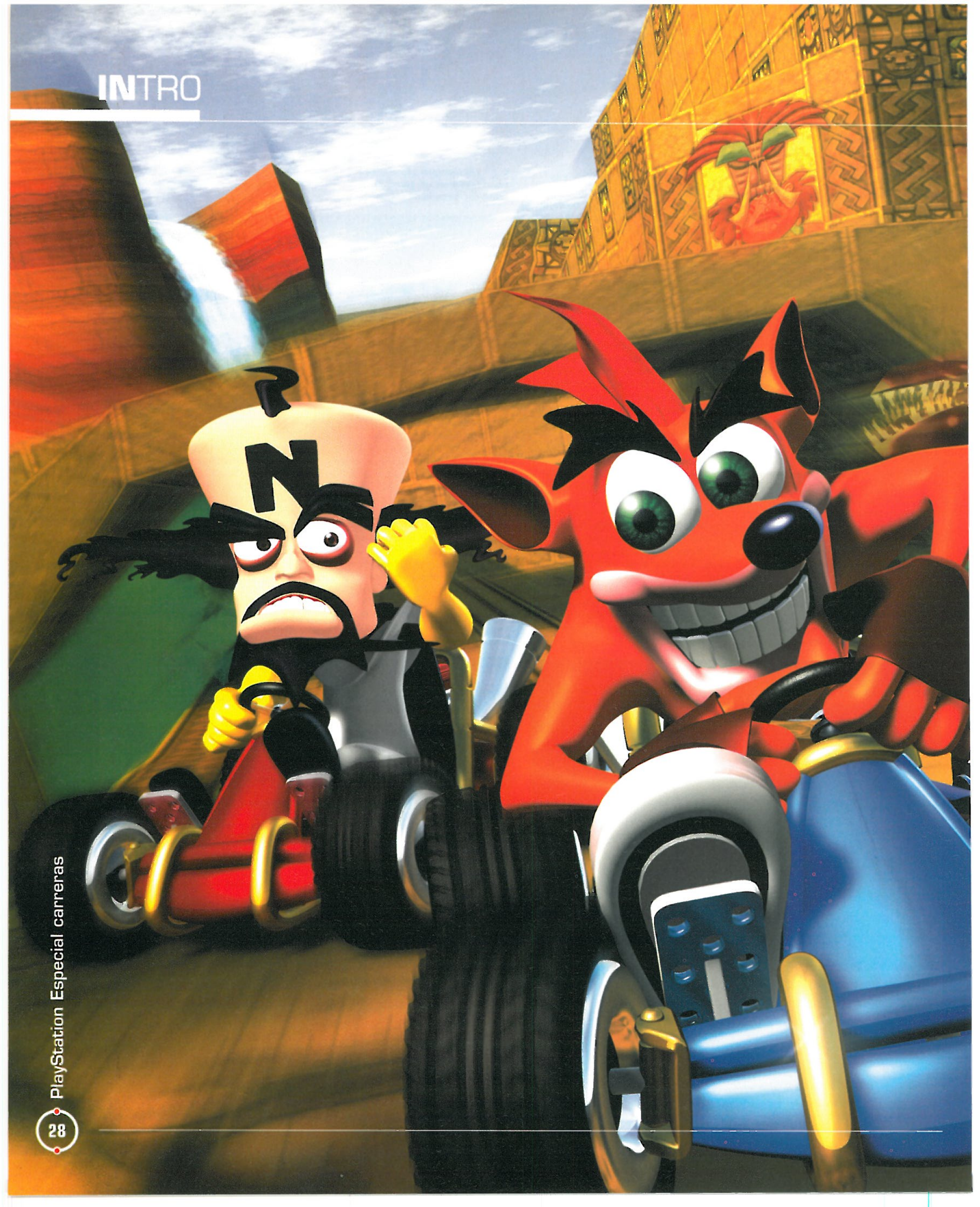
07 Palm Strip
Autumn Ring
Grand Valley Speedway
Laguna Seca Raceway
Seattle Short track
Green Forest Roadway

08 Special Stage Route 5

09 Roma Circuit
Roma Night Drive

10 North American Roadway
Seattle Circuit
Tahiti Dirt Route 2





Editor: SCEE
Fabricante: Naughty Dog
Origen: Estados Unidos
Restricción de edad: Ninguna
Jugadores: de uno a cuatro
Género: Power-ups y karts

Modos de jugador: Cinco
Personajes: Nueve
Power-ups: 11
Periféricos: Pad Dual Shock, tarjeta de memoria

CRASH TEAM RACING

No les bastaba con abrirse camino a través de un montón de armatostes, Crash y sus secuaces se han sacado unos karts de la manga e invadido el mundo de las carreras de aventuras para multijugador.

A continuación...









JUEGO PARA CUATRO, SEA LO QUE SEA

El número cuatro, lo creas o no, tiene connotaciones místicas en Australia. Por ejemplo, para que un canguro sea reconocido como tal a los ojos de un turista, es necesario el concurso y aquiescencia de cuatro curtidos moradores de las praderas australianas que, como todo el mundo sabe, deben llamarse 'Bruce' y cada 'Bruce' tiene que haber visto cuatro veces la película *Cocodrilo Dundee*. En caso contrario, el gobierno puede declarar la operación ilegal y prohibir al turista hacerle fotos a algo que no se sabe bien qué es. Y esto es un hecho.

Así pues, no resulta sorprendente que esta demo conste de un modo para cuatro jugadores, para que no le pongan trabas las retorcidas normativas australianas. Por suerte para nosotros, que somos tipos superiores, de vida sana y alegre, el juego es muy divertido en la opción para cuatro jugadores. Vale, no será la zona de combate (que es lo mejor del juego completo), pero es una carrera total para cuatro jugadores y, tal como están las demos, por sí sola compensa dos veces el precio de la revista. Juega con ella y estarás de acuerdo. Los lectores que no tengan MultiTap ya pueden echarse a llorar.













[1] Es la pantalla de créditos. [2] Si pulsas el botón de salto mientras despegas, cuando aterrices conseguirás un *speed-up* de tiempo. [3] Si conduces demasiado cerca de eso se te zampará de un bocado. [4] Es la hora de las máscaras, te protegen de los malos. [5] Malos como éste. [6] ¿En qué otro juego puedes jugar con tres amigos más? Envía tu respuesta en una pala para pescado a...

¿Tu cabecita no puede soportar más diversión? ¡Puedes apostar tu peludo pellejo naranja que así es!

EN EL CD Crash, ese encantador pedazo de bandicot naranja que recolecta manzanas, sólo era un juego de plataformas de esos en los que hay que correr. Y, en algún momento de nuestras vidas, todos sabemos por dónde nos gustaría meter a esos monísimos juegos de plataformas y sus personajes, ¿verdad? Verdad. Por sus peludas y puñeteras... narices.

Por suerte, aquí no hablamos de un juego de plataformas. Es de carreras. Por primera vez alguien ha considerado oportuno tomar un personaje de un juego de plataformas, junto con todos los demás, y trasladarlos a un juego de carreras ágil, colorido y bien animado.

Bueno, hemos dicho por primera vez pero quizá no lo sea... a no ser que todo el tema de Mario fuese algo así como truco de ilusionista.

No obstante, a pesar de todo, este es el juego que ha acabado con la cantinela de que la PlayStation no está mal pero le falta un juego como *Mario Kart*, por precisamente en eso consiste este juego. Se conduce bien, tiene armas fantásticas y un algo intangible, igualito que el legendario juego de Nintendo. Además, esta demo consta de modos para jugador individual, doble y cuádruple (con eso ya van cuatro analfabetos). Así pues, ¿es lo mejor que se ha hecho nunca jamás? ¿Jamás? Bueno, sí.

DE PRINCIPIO A FIN

Imagínate que eres un bandicot que puede conducir y tener un kart de carreras y... bueno, olvídalo, no tiene ningún sentido. No te lo imagines, debes SERLO, con nuestra nueva y nunca vista demo jugable y conducible de un marsupial bandicot naranja en un kart en medio de una carrera. Es tan singular como peligroso para los animales.



[1] Aquí está la formación de la carrera. Tú estás a la izquierda, en primera fila.



[2] ¡Allá vas! Ya has alcanzado la segunda posición, acelera y da la vuelta a la torre.



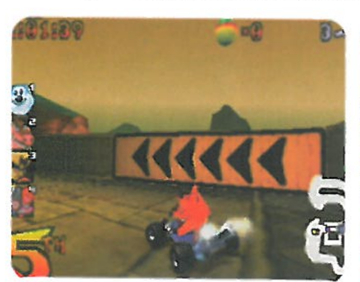
[3] Utiliza el botón lateral para tomar bien las curvas y situarte primero.



[4] Corre por entre las cajas, recoge armas y dispara con ellas.

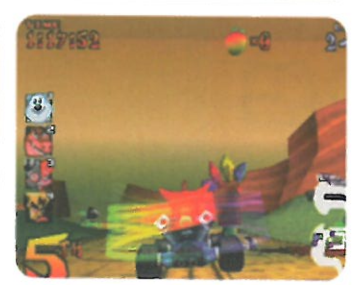
EL TRABAJO DEL ITALIANO

Puede que no te hayas dado cuenta, pero el colega Crash ha optado por una carrera profesional muy parecida a la del tal Mario (ese tipo famoso de Nintendo). En primer lugar, ambos surgieron de juegos de plataformas y no sólo eso, fueron los mejores juegos de plataformas en sus consolas respectivas. Hace mucho, mucho tiempo, ese tipo italiano pasó de las plataformas y se montó en un kart de carreras, el resto es historia. De hecho, esto no es totalmente cierto. Mario se ha prostituido en tantos géneros de juego (educativos, RPG, equipo...) pero nunca ha estado en un *beat 'em up*. Muy bien, hay puntos en común entre Crash y Mario, pero Crash, aunque es un ambicioso que no desaparecerá por las buenas de nuestra consola, no está ni de lejos tan obsesionado en sí mismo como Mazzer. Quizá penséis que esto no viene a cuento. Lo más importante es si pueden compararse ambos juegos, y la verdad es que sí. Y Crash no sale malparado de la comparación. Durante años, se ha intentado crear un Mario para la PlayStation y ahora, gracias a su paciencia y buena programación, Naughty Dog lo ha logrado. No podemos dominar nuestra impaciencia por ver el siguiente juego en la PlayStation 2. Hasta la vista, Mario.











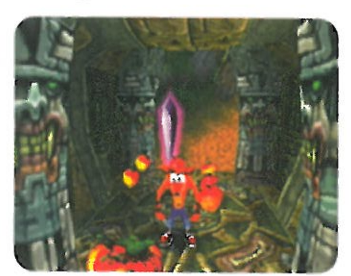
MARCA CRASH

Crash es muchas cosas diferentes para diferentes personas. Para algunos, lo creas o no, es un parásito de la consola y debería extinguirse en una cacería que cubriese acres y acres de campo abierto y amplias perspectivas. Otros lo ven como un muchacho muy mono, sonriente y agradable a quien debería concedérsele cualquier capricho, aunque estos caprichos parezcan un poco inseguros, por no decir autocráticos. Estos puntos de vista polarizados tiene una razón de ser, y es la siguiente: *Crash Bandicoot* ya ha estado aquí.

Antes de la aparición de *Crash Bandicoot Racing*, *Crash* ya existía en *Crash Bandicoot*, *Crash Bandicoot 2* y *Crash Bandicoot III-Warped*, todas ellas igualmente propensas al autobombo

Los tres son juegos de plataforma geniales y con un ritmo rápido en los que el ubicuo bandicot corre, recoge manzanas, salta, da volteretas y conduce vehículos. Por suerte para las ventas, los juegos aparecieron en la secuencia numérica más obvia (1, 2 y después el 3) y cada uno de ellos mejoró el anterior, a veces sólo un poco, como en el caso de los cambios entre el 2 y el 3, y en otras ocasiones de manera significativa, como entre el 1 y el 2. En cuanto a quién tiene razón sobre *Crash* y si es mejor seguirlo o perseguirlo, bueno, las dos opiniones tienen sus argumentos pero ambas son demasiado extremistas. *Crash* no hace daño, pero bueno, tampoco hace mucho bien que digamos.





CONTROLES

¿Cómo se controla ese monísimo bandicot?
Lee y asimílalo interiormente.

D-Pad	Movimiento
△	Empalar/aferrar/lanzar objeto
⊗	Saltar/planear
□	Atacar
○	Devorar almal
R2 L2	Girar la cámara a la derecha/izquierda
R1	Autoencarar un enemigo

RETO

Es más una petición íntima que un desafío. Sólo queremos que te diviertas, eso es todo, por eso ponemos todos estos juegos en un CD. Te queremos. Para nosotros, nuestros lectores son tan importantes como nuestras familias, aunque es un misterio cómo has alcanzado esta categoría.

Sólo te pedimos que reúnas a tres amigos y dejéis que cada uno gane una partida. Para conseguirlo, tendrás que echar mano de toda tu capacidad de autocontrol para no darlo todo por ganar. Buena suerte.



[5] Choca contra la gente, a no ser que lleven una máscara llena de púas.



[6] Porque te harías daño y eso sería terrible.



[7] Ahora está bien, ya tienes la máscara; lánzate contra alguien y fastídiale.



[8] Pasa por debajo de estas piedras y después es colina abajo hasta la línea de meta.



[9] Lo mejor, con diferencia, es que puedes reiniciar la carrera de inmediato.













(1 - 6) Como puedes ver, *Crash Team Racing* se desarrolla en multitud de superficies y ofrece muchas opciones en cuanto a derrapajes.

NAUGHTY DOG

¿Qué hay detrás de la aparición de *Crash Team Racing*? Hemos hablado con Jason Rubin, de Naughty Dog Inc. Esto es lo que tenía que decir...

PERFIL



Jason Rubin

Cargo: Presidente de Naughty Dog Inc.

Funciones: Dirijo la empresa y fui el jefe de animación en *Crash 2*.

Trayectoria: *Crash 1*, *Crash 2*, *Way Of The Warrior* (un trabajo desarrollado en un sótano que ganó 80.000 dólares), *Rings Of Power* (un juego de Genesis) además de *Keef The Thief*, *Dreamzone* y *Ski Crazed* para Apple/Amiga (Un anexo: puede que también hayas oído hablar de un jueguecito que responde al nombre de *Crash Bandicoot 3*...)

Juegos favoritos: *Doom*, los primeros *Ultimas*, *Mario 3*, *Sonic*, *Donkey Kong Country*, *Zelda*, *Ghouls & Ghosts*...

PSMag tuvo una alegría impresionante al presentar el primer análisis publicado sobre *Crash Team Racing* (el último toque de genio de Naughty Dog), donde se presenta a ese colega marsupial de espesas cejas, Crash Bandicoot. *CTR* es una carrera de karts con una magnífica presentación a buen seguro eclipsará a la competencia. ¿Cómo lo consigue Naughty Dog? Ábrenos tu mente, Mr. Jason Rubin...

¿Puedes describir *Crash Team Racing* en 100 palabras?
El objetivo de Naughty Dog consiste en combinar el género de karts con la emoción de los juegos de motocross. *CTR* tiene un toque más realista que los anteriores juegos de karts, pero se centra en la jugabilidad y la competición. Se basa en el juego en grupo y, por lo tanto, soporta modos para dos, tres y cuatro jugadores, con todas las opciones, además de un modo de aventura para un solo jugador. También creemos que *CTR* disfruta del motor en 3-D más avanzado que ha aparecido en 1999. Y, por supuesto, invitamos a la fiesta a toda la familia Crash.

¿*CTR* consiste sólo en las estupendas partes en motocicleta de Crash 3?
En absoluto. Se ha programado el motor específicamente para este juego. No hay ni una línea de código compartido entre ambos juegos. De hecho, los programadores Danny Chan y Greg Omi empezaron *CTR* en mayo de 1998, es decir, tres meses antes de que se colocaran los niveles de motocicletas en *Crash Bandicoot: Warped*.

¿En el juego aparece algún otro habitual de Crash?
La mejor manera de explicar la situación consiste en explicar que todos los habituales de *Crash* aparecen en el juego. Desde Crash y Coco al Oso Polar y Tiger Cubs. De enemigos nuevos, como Tiny y Dingodile, a otros antiguos, como Papu Papu y Ripper Roo. Todo el mundo hace su cameo.

¿Es el campeón que esperaban los fans de PlayStation para superar a *Mario Kart*?
Todos somos grandes fans de los juegos de carreras competitivos y *CTR* refleja nuestro entusiasmo por el género. Para mí, la sensación de aire fresco que desprende Crash le da el toque definitivo. En cuanto a gráficos, también creemos que *CTR* es superior, pero como siempre, los jugadores tienen la última palabra.

¿Hay algún subjuego de comedia sobre el que quieras hablarnos?
No hay guerra submarina de base humorística.

¿Algún elemento de jugabilidad nuevo que distinga a *Crash Team Racing* del resto?
Hay muchos. Por ejemplo, *CTR* utiliza un nuevo sistema de



Crash Team Racing



[1 – 6] **Un toque de Looney Tunes, una pizca de *Speed Freaks* y, bueno, un poquito de motocross entre el lodo... *Crash Team Racing* es un juego ecléctico.**

derrapaje que permite que el jugador consiga hasta tres empujones de turbo en cada curva y hay un contador de tiempo en el aire que da un empujón turbo al jugador según la cantidad de tiempo que pierda en el aire. En efecto, aprenderás a encadenar estos dos tipos de turbo para maximizar tu velocidad a lo largo de la carrera. Un jugador puede entrar en una curva, derrapar correctamente para conseguir los tres turbos y salir de la curva a suficiente velocidad para conseguir un salto de 1,5 segundos con el bache que hay justo después de la curva. Este tiempo en el aire te proporciona un empujón de turbo que te acelera hasta otro bache a una velocidad lo bastante elevada como para conseguir un nuevo turbo. Sin la velocidad inicial de derrapaje, es muy posible que no consigas el tiempo en el aire necesario para obtener un turbo en los dos baches que vienen después. El mejor jugador consigue el mejor tiempo, y sólo hay un ganador. ¡Todos los tiempos en el aire cuentan!
También tenemos *power-ups* únicos, un sistema de actualización del coche y un modo de aventura que seguro satisface durante mucho tiempo a los que jueguen solos.

¿Qué es lo que empuja a la gente a jugar una vez más?
Las cosas nuevas, mejorar los tiempos, tomar mejor las curvas, alargar los derrapajes, descubrir atajos y pegarle una buena paliza a tus amigos.

¿En qué juegos había trabajado antes este equipo?
La mayoría de los programadores de *CTR* son nuevos en Naughty Dog. Danny Chan, Gavin James, Greg Tavares y Scott Patterson provienen, respectivamente, de *Gex 3D: Enter The Gecko, Wild 9,* la división Arcade de Sega y la división Arcade de Midway. Greg Omi, el otro codificador de *CTR*, es el comando de bajo nivel de Naughty Dog. Programó el motor, así como los efectos de agua, el manejo del z-buffer y cosas parecidas en los dos últimos juegos de Crash. Dan Arey y Evan Wells, de *Gex 2, Crash 2* y *Crash 3,* encabezan el trabajo de diseño, y el personal artístico de Naughty Dog es el responsable de los gráficos.

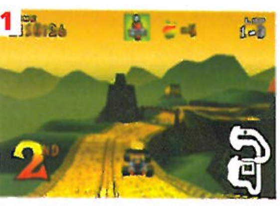
¿Hay algo en el juego que sea completamente nuevo?
A parte de los nuevos elementos de jugabilidad que he comentado, también tenemos una tecnología innovadora en el motor. Por ejemplo, los polígonos del fondo no se difuminan [es decir, se amplían de modo que los pixeles se hacen muy grandes] ni subdividen de manera visible entre la distancia y el primer plano. De hecho, hay inmensas perspectivas sin niebla, sin sombreados gouraud en la distancia, sin cambios de detalle ni apariciones repentinas. Es algo verdaderamente nuevo para un motor en 3-D de PlayStation.

Explica el sistema de control. ¿Cómo funcionará con la cruceta, el controlador analógico y el ratón? ¿Podemos esperar juegos *CTR* para la PocketStation?
CTR será compatible con Dual Shock. También será nuestro segundo juego con versión para la PocketStation. El controlador analógico se utiliza para controlar la dirección y existe la opción de utilizar otra vara como acelerador analógico. Puesto que aún no hemos terminado las pruebas, no puedo ser muy específico.

¿Es la última aparición del bandicot en la PlayStation?
A través de *Crash 1, 2* y *3*, hemos hecho avanzar a la PlayStation en gráficos y jugabilidad. Después de *Crash 3*, la única manera de sacar más provecho de la PlayStation consistía en programar un motor nuevo. También queríamos cambiar de género, no sólo porque creíamos que *Crash 3* había logrado lo que buscábamos, sino también porque siempre quisimos atacar el género de karts. Cuando *CTR* esté terminado, la pregunta será la misma de cada año: «¿Podemos sacar más provecho de *Crash* y de la PlayStation?» ¡Cada día es más difícil!

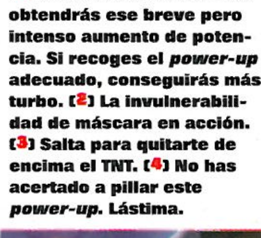
¿Qué hay de jugar con *Crash* en la PlayStation 2?
He oído que es retrospectivamente compatible. ¡Voy a jugar con *CTR* una y otra vez!

Cuéntanos un secreto sobre *Crash Team Racing* que nunca hayas confesado a nadie.
PSMag fue la primera revista en averiguar que *CTR* existía. Eso no lo vais a publicar, ¿verdad?



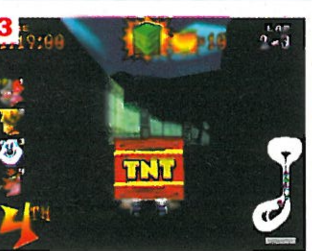


[1 – 2] **Ah, las escalofriantes emociones de la carretera abierta ...**


[1] Si saltas correctamente obtendrás ese breve pero intenso aumento de potencia. Si recoges el *power-up* adecuado, conseguirás más turbo. [2] La invulnerabilidad de máscara en acción. [3] Salta para quitarte de encima el TNT. [4] No has acertado a pillar este *power-up*. Lástima.







Corre, corre Crash

Crash Bandicoot decide que cualquier cosa que puedan hacer los *Speed Freaks*, él puede hacerlo más bonito. Parece que no va desencaminado ...

Hace unos años, los juegos diseñados para niños eran como Blancanieves (quizá inocuos y meritorios, pero culpables de una insipidez extrema y paternalismo con cualquiera que supiese distinguir sus pies de sus manos). Después aparecieron *Speed Freaks*, *Spyro 2* y ahora *Crash Team Racing* (todos demuestran que no es necesario que los más puntillosos se preparen demasiado para algo unido con grapas a partir de una jugabilidad normalita y una secuencia de vídeo de doble cara.

Por divertidos que fueran, los juegos de plataformas de *Crash Bandicoot* tuvieron una vida tan corta como la mosca de la fruta. Un paseo por los niveles requería menos de quince días de juego inconstante, incluso para los que no se destetaron con una dieta estricta de Metal *Gear Solid*. Demos gracias de que *Crash Team Racing* tiene bastante más sustancia.

LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS DE *CRASH BANDICOOT* DURARON MÁS O MENOS LO MISMO QUE UNA MOSCA DE LA FRUTA.

A partir del planteamiento de *Spyro 2*, es bastante fácil irrumpir en las pistas más simples de *CTR*, pero para recoger todos los elementos deberás acceder a todas las competiciones y eso es otra historia. Muchos de los desafíos te obligan a adelantar a un enemigo, o lograr un nuevo récord de la pista, pero hay variantes inteligentes (artefactos temporales que detienen el tiempo, frascos explosivos depositados a lo largo de la pista de carreras, letras que debes cazar). Puedes pensar que has conquistado un circuito, pero si vuelves a jugarlo encontrarás nuevas carreras que exigen conocer todos y cada uno de los saltos y atajos.

A primera vista, *CTR* es cursi hasta extremos estúpidos, pero si dispones de la paciencia necesaria para investigarlo de cabo a rabo, descubrirás algo muy distinto. Al principio parece que sólo has de vigilar con el volante para ganar. Sin embargo, pronto empieza a tener sentido la sabiduría, al estilo de míster Spock, de tu guía nativo (de hecho se trata de una máscara de madera). u, por ejemplo, activa un derrapaje cuando tomas una





[1 - 2] Montones de payasadas a media altura mientras compites para conseguir los turbos, que al principio son muy escurridizos. Pronto le pillarás el tranquillo. [3 - 4] Carrera para cuatro jugadores. Experiméntala ahora con la demo. Es una de las mejores razones para comprarte un MultiTap. [5] Tampoco hay que despreciar el juego para un jugador. Después de todo, es excelente en casi todos los aspectos.

CÓMO DERRAPAR



[1] En primer lugar, lanza tu kart a la salida de una curva pulsando a fondo el botón de izquierda o derecha (los controles analógicos son una gran ayuda para juzgar con exactitud la fuerza necesaria).



[2] Pulsa u mientras giras y tu kart empezará a derrapar, observa las marcas negras de los neumáticos. Si derrapas demasiado, empezarás a dar vueltas.



[3] Ajusta del derrapaje reduciendo un poco o pisando a fondo el acelerador; también puedes utilizar el botón de salto para impulsarte hasta la curva siguiente.

POR ENCIMA DE TODO ESTÁ LA CONDUCCIÓN DE *CTR*, HECHO QUE DEMUESTRA QUE NO SÓLO ES UN JUEGO NORMAL DE CARRERAS.

curva cerrada (es un truco que deberás dominar para superar las curvas en horquilla). u también sirve para saltar. Se trata de una habilidad con la que te familiarizarás cada vez más, cuando circules por las pistas al estilo de *Wipeout*, plagadas de rampas enormes y descensos asesinos. Si coordinas los saltos desde las pequeñas pendientes puedes conseguir un impulso de velocidad extra, aunque el precio suele ser muy alto, puesto que si fallas en el salto desde una de las rampas grandes caerás a plomo hacia una muerte segura. Muchas de las pistas posteriores ofrecen atajos tentadores al lado de abismos, en los que sólo la máxima velocidad y un salto perfecto te permitirán cruzarlos de una pieza.

Por encima de todo está la conducción de *CTR*, lo que demuestra que no sólo es de un juego normal de carreras con movimientos exagerados mientras llevas una peluca naranja y una napia falsa. Los karts derrapan y se contornean de verdad cuando aprendes a lanzarlos cada vez más rápido y más fuerte en las entradas a las curvas. El sistema de turbo significa que siempre intentarás descubrir maneras de ganar velocidad saltando, derrapando, pasando por las flechas que aumentan la velocidad o utilizando un *power-up*. En distintas zonas

Crash Team Racing



[1] Enormes saltos al estilo de *Wipeout* animan las cosas, y es muy fácil que no los hagas bien. [2] El nivel obligatorio de hielo resbaladizo, ningún juego de dibujos animados puede considerarse completo sin él. [3] Otro largo salto. [4] ¡Y otro! Ya te hemos dicho que los hay a montones. [5 - 6] Carga la demo y ponte en marcha.

clave *CTR* supera al anterior rey de los karts, *Speed Freaks*. Las armas son divertidas sin llegar a ser demasiado potentes. Tus adversarios conducen con inteligencia y agresividad. Las pistas están bien diseñadas en 3-D, con lo que a veces saltas a la sección de la pista que no toca y terminas llegando el último. Lo más sorprendente es la capacidad de respuesta global de los controles cuando tomas el joypad y empiezas a jugar: *CTR* ofrece una conducción compacta, rápida y muy sólida.

Hay que decir que *Speed Freaks* y *Crash Team Racing* son juegos muy parecidos. Si te has comprado uno, tendrías que estar chiflado para comprarte el otro. De modo que si vas a elegir uno de los dos, *CTR* debería ser tu primera opción, sobre todo porque su estilo de conducción es más variado y sustancioso. En comparación con *Gran Turismo* o *Colin McRae Rally*, podría parecer que a *CTR* le falta potencia, pero ¿a quién le importa? Crash ha vuelto, ¡y cómo!

LAS PISTAS ESTÁN BIEN DISEÑADAS EN 3-D, CON LO QUE A VECES SALTAS A LA SECCIÓN DE LA PISTA QUE NO TOCA...

VEREDICTO

GRÁFICOS	**3-D brillantes y sin el más leve fallo en el sistema**	**9**
ACCIÓN	**No es neurocirugía, pero sí muy inteligente y adictivo**	**9**
ADICTIVIDAD	**Las batallas y los secretos prolongan la diversión**	**8**

Si creías que *Speed Freaks* parecía apetecible, prepárate para la carrera principal. Llena de derrapajes, armas y montones de modos, *CTR* es la competición de karts en estado puro.

9 SOBRE 10

Editor: SCEE
Desarrollador: Namco
Origen: Japón
Restricción de Edad: No
Jugadores: Uno o Dos

Género: Carreras Arcade
Circuitos: 8
Periféricos: Dual Shock, JogCon, NegCon, Tarjeta de Memoria



RIDGE RACER TYPE 4

La saga que lanzó a la PlayStation en 1996 volvió a la carga con su cuarta y velocísima entrega en 1999. Llena el depósito..

A continuación...

EN EL CD



EN CABEZA

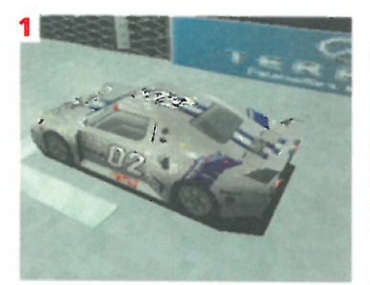
Los adelantamientos son una pesadilla en el mejor de los casos, sobre todo si tenemos en cuenta que el único objetivo de los demás coches no es otro que el de evitar que te hagas con la victoria. Aprovecha todas las oportunidades que se presenten. Los que vayan en cabeza pelearán duro por su privilegiada posición, así que no reduzcas la velocidad y mueve tus dedos con rapidez. Los tramos de entrada y salida a los túneles e incluso el interior de estos últimos son lugares idóneos para los adelantamientos.



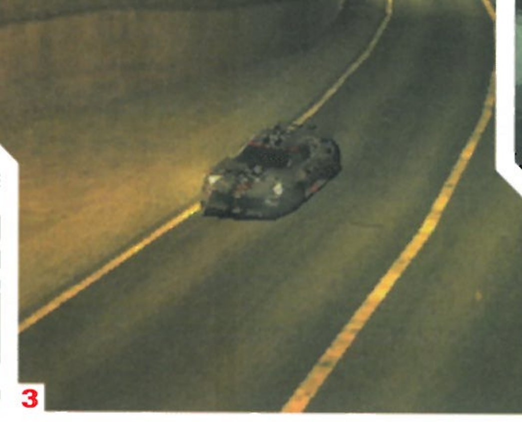




[1] Una panorámica antes de la carrera siempre va bien. [2] Sexto de ocho en tu segunda vuelta. Vamos mal. [3-5] Podrás disfrutar de los pilotos traseros tanto en las repeticiones como en la carrera real.

1


2


3


4


5


Un circuito completo a tres vueltas de nivel medio de *Ridge Racer Type 4* debería bastar para convencerte de su facilidad para elevar los niveles de adrenalina. Prueba y verás.

EN EL CD Cuando Sony eligió a Namco para potenciar el lanzamiento de la PlayStation, sabía lo que se hacía. Los logros de esta compañía en el apartado arcade les servían a un tiempo para ser líderes de ese mercado y gozar también de un prestigio como desarrolladores de software punteros en todo el mundo.

Después de todo, *Ridge Racer* fue el juego que propulsó a la nueva consola. Fue seleccionado entre muchos otros por su popularidad y su jugabilidad, y su conversión para PlayStation fue todo un éxito. No es de extrañar, pues, que cada secuela haya causado más expectación que los líos amorosos de Mar Flores. Pero, ¿qué tiene *Ridge Racer* que a todo el mundo encandila? Esta saga eleva a cotas inesperadas todo lo que cabe esperar de un título de carreras arcade, y con cada secuela exprime al máximo el potencial de la PlayStation. Su aspecto es fantástico, la velocidad vertiginosa, los gráficos nítidos, y pilotar sus bólidos es más divertido que un duelo dialéctico entre el Gran Wyoming y Santiago Segura.

Namco ha seleccionado lo mejor de *TOCA, Colin McRae Rally* y *Gran Turismo* y le ha añadido su peculiar toque arcade. Pero eso no quiere decir que cualquier *Ridge Racer* pretenda convertirse en un *Gran Turismo* o algo por el estilo. Su objetivo no es el realismo ni las estadísticas; *Ridge* se ciñe a lo que mejor sabe hacer: un juego de velocidad frenética y jugabilidad sin límites.

DE PRINCIPIO A FIN

Si quieres ganar siempre, no debes salirte en ningún momento del trazado del circuito. Apura en los virajes, acelera a la salida de las curvas y evita los choques a toda pastilla con el trafico congestionado de la cola de carrera. Es más fácil decirlo que hacerlo, eso está claro, pero una vuelta limpia a *RRT4*, es una de las experiencias más fascinantes que se pueden vivir con un videojuego.



[1] Para una salida perfecta, debes revolucionar el coche entre 7.000 y 8.000 vueltas.



[2] Al salir de la chicane inicial, acelera todo lo que puedas.



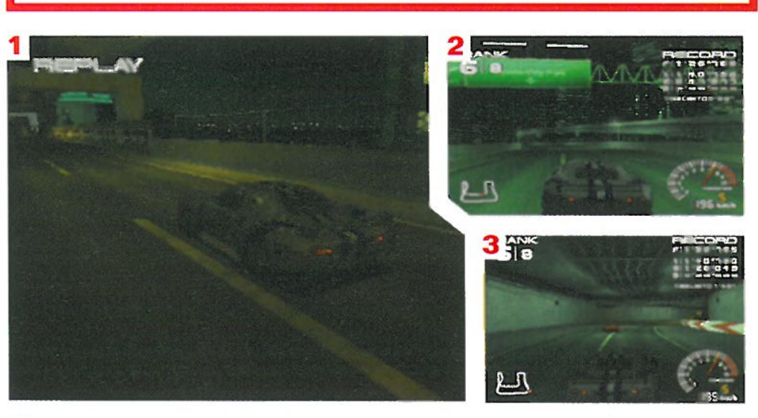
[3] Cuidado, porque la primera curva es más complicada de lo que parece.



[4] Acelera a tope al entrar en el túnel y pégate al centro de la calzada.

RETO

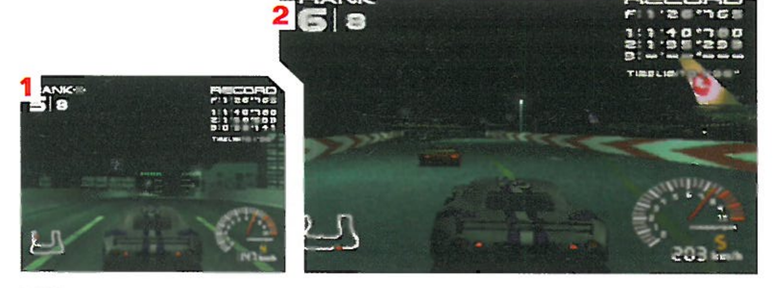
Te lo hemos puesto fácil, pero al mismo tiempo, hay que imponer unos límites. Suponemos que tras treinta minutos de juego ya habrás conseguido bajar de los 126.654. Pero esto es sólo el principio.Lo que queremos es que juegues durante un máximo de dos horas una vez hayas conseguido ese tiempo, y que lo reduzcas a 123.5 o menos. Cuando lo logres, ya estarás preparado para un desafío a largo plazo. En esta ocasión no hay límite de tiempo, pero suponemos que tras la paliza anterior, no te costará demasiado demostrar lo bueno que eres para batir el tiempo récord que hemos marcado en la oficina: 121.153.



[1] Si quieres ver más acción a pleno sol, no te pierdas las capturas de las páginas siguientes.
[2] Observa el detalle de la ciudad del fondo.
[3] Aquí deberías cambiar de posición.

Por suerte para ti, en el disco de este mes encontrarás una demo de la última entrega así que, como siempre, nos disponemos a conducirte hasta la gloria. A tu disposición tienes tres vueltas al circuito Edge Of The Earth (una moderna metrópolis de noche), y podrás jugar una y otra vez hasta que consigas un resultado perfecto.

Cuando ya conozcas el trazado, deberás perfeccionar tus habilidades al volante para auparte al número uno. Adelantar al coche que va en cabeza te parecerá imposible al principio, pero con un poco de práctica lo conseguirás. No te salgas del carril y en menos que canta un gallo el escalón más alto del podio será tuyo. ¡Felicidades!



[1] Una vez superada la curva en horquilla, prepárate para el tramo en zig-zag.
[2] Deberías adelantarlo en la recta que tienes delante.

TRAMOS CALIENTES

Quedas avisado: cada vez que pierdas una carrera ten por seguro que será por culpa de algún fallo cometido en uno de estos dos puntos.







[1] Una curva fácil a la izquierda. Pisa a fondo.
[2] No te pierdas las repeticiones.





CONTROLES

Debes hacerte un maestro en el manejo de estos controles y en el arte del derrape si pretendes convertirte en un auténtico campeón.

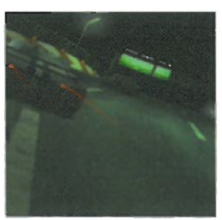
←,↑,→,↓	Movimiento
⊗	Salto
⊡	Giro
◎	Arrastrar
◎+Dirección	Patinar
⊛	Mostrar Estado

REPETICIONES

En la demo también aparece uno de los aspectos más destacados del juego: el modo de repetición. Mostrará todo su esplendor en las repeticiones de las carreras nocturnas, con las luces de los coches funcionando a pleno rendimiento.









[5] Curva cerrada a la derecha. Suelta el acelerador pero no frenes en seco.



[6] Si haces bien la aproximación, esta chicane es fácil, pero procura no salirte al final.



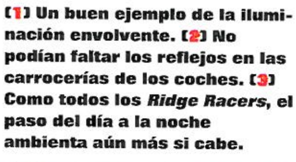
[7] En curva cerrada a la izquierda, suelta el acelerador y pisa el freno con suavidad.

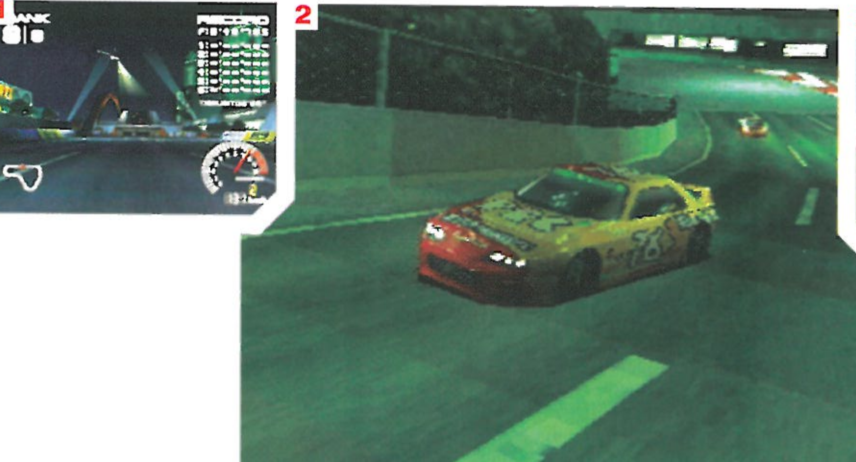


[8] Este viraje a la derecha es de armas tomar. No dejes el carril ni por un segundo.

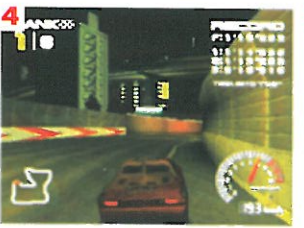


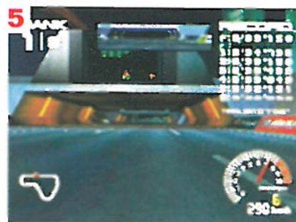
[9] En el último tramo puedes acelerar a placer e intentar pillar al que vaya delante...


1


2


3


4


5

[1] Un buen ejemplo de la iluminación envolvente. [2] No podían faltar los reflejos en las carrocerías de los coches. [3] Como todos los *Ridge Racers*, el paso del día a la noche ambienta aún más si cabe.

EL EQUIPO DE R4

Para crear *R4*, se necesitó un equipo de 30 programadores y creadores de primera. Mantuvimos una charla con los responsables principales para conocer los entresijos de este gran título.

¿Cuándo se inició el proyecto?
Katayama: Comenzamos en mayo de 1997, unos seis meses después de acabar *Ridge Racer Revolution*. Se involucraron muchos diseñadores, pero el número total fue similar al de entregas anteriores; a fin de cuentas, el personal fijo fue de 33 personas. Todo el equipo que ves aquí trabajó en el *Ridge Racer* original, y algunos también en *Ridge Racer Revolution*.

Para el apartado de conducción en *Ridge Racer Type 4*, ¿realizásteis un trabajo de investigación a conciencia?
Katayama: No corrimos en circuitos ni pilotamos vehículos reales. En líneas generales, a todos nos gustan los coches, llevamos años conduciendo, y los conocemos a fondo. Sin embargo, sí que nos pusimos al volante de ciertos bólidos, como el FFR 4WD, para estudiar su comportamiento en carretera. No obstante, realizamos un juego de carreras, no una simulación. La razón es bien sencilla: cuando conduces un coche de verdad, experimentas en tu cuerpo cosas como el aumento de la velocidad, el agarre de los neumáticos, la fuerza de la inercia, etc. Por ahora, resulta imposible plasmar cosas así, por lo que debíamos centrar nuestros esfuerzos en el aspecto lúdico y dejarnos de simuladores.


1


2

[1 - 2] Las ciudades tienen mejor aspecto de noche, como puedes comprobar.



El *Ridge Racer* original forzó al máximo los límites de la PlayStation, mientras que las secuelas ofrecían una tecnología cada vez más impresionante. ¿Resultó muy complicado ir un paso más allá con *R4*?
Kobayashi: Cuando creamos *Ridge Racer*, pensamos que habíamos forzado a tope la PlayStation. Desde el punto de vista técnico, yo no quería hacer *R4* (risas). Nos centramos sobre todo en eliminar lo innecesario. Queríamos exprimir al máximo el número de polígonos que la PlayStation puede soportar.
Kono: La forma en que presentamos los edificios, el tamaño de las texturas, el número de polígonos que utilizamos... Volvimos a los orígenes, lo rehicimos todo y tiramos a la basura lo que nos sobraba. A pesar de que el juego funciona con el mismo hardware, el aspecto de *R4* es diferente.

¿Fue muy difícil conseguirlo?
Katayama: Solíamos crear los gráficos en primer lugar, pero en ocasiones resultaba complicado aplicarlos al juego. Tuvimos que discutir este problema con los diseñadores y encontrar una forma de "suavizar" sus gráficos de acuerdo con la potencia de procesamiento del hardware.
Kono: Para mi, lo que ha cambiado de verdad en *R4* es el uso de la luz y las sombras. Para ello utilizamos polígonos sombreados Gouraud. Tal y como ya hemos explicado, en el juego original se ocupaba demasiado espacio innecesario. Nos ahorramos parte de ese poder de procesamiento y lo empleamos en el sombreado Gouraud. Fue muy difícil.

Parece ser que os habéis aprovechado del nuevo Performance Analyser (un revolucionario soft-



[1] Al empezar, la competencia ni se ve. De ti depende que alcances al resto. [2 - 3] Empiezas con lentísimos mamotretos, y acabas con monstruos como este.

ware de análisis, responsable en parte del exitazo de juegos como *Gran Turismo*).
Kobayashi: Sí, lo utilizamos. Lo bueno del Performance Analyser es que puedes estudiar los juegos de otras compañías (risas). Bueno, lo cierto es que *Gran Turismo* era el único juego que nos interesaba estudiar (risas).

***R4* ofrece un elenco de coches impresionante. ¿Íbais aumentando el número de vehículos a medida que lo desarrollábais?**
Katayama: Algunos coches parecen iguales entre sí, pero ofrecenunos rendimientos diferentes. Si tenemos esto en cuenta, hemos incluido un total de 321 bólidos diferentes.
Mientras desarrollábamos el juego, el número de coches nos traía sin cuidado. Lo único que queríamos era contar con los coches suficientes para que se adaptaran al sistema de juego que buscábamos. Los jugadores debían tener la oportunidad de jugar a *R4* tantas veces como fuera posible. Los que son más torpes al principio, pueden ir eligiendo coches mejores a medida que depuran su técnica. Lo que pretendíamos es que la gente disfrutara de *R4* tantas veces como fuera posible, y una buena selección de vehículos es imprescindible para conseguirlo.

Queda claro que la fuente de inspiración principal para *R4* han sido las entregas anteriores pero, ¿os fijásteis en otros juegos para su desarrollo?
Katayama: Teniendo en cuenta el contenido del juego, no necesitábamos inspirarnos en ningún otro título. Queríamos hacer algo que fuera totalmente diferente al resto de juegos de carreras.
Kobayashi: Desde el punto de vista de la programación, sí que nos fijamos en *GT*.
Kono: Y, tal vez, lo mismo te digo de los gráficos. En los primeros pasos del desarrollo de *R4*, me fijé en diversos juegos de carreras, pero también en otros de géneros diferentes, como *Jumping Flash*. Para recoger ideas de cara a los efectos del cielo, estudié a fondo la última entrega de *Ace Combat*. En cuestión de gráficos de este tipo, no hay un título de combates aéreos mejor.

¿Qué tipo de sonido se utiliza en *Ridge Racer Type 4*?
Okubo: Aprovechamos algunos efectos de sonido de las entregas anteriores, pero en esta ocasión, el concepto del juego era diferente. En *R4*, la música es más madura, más moderna. Seguro que la gente reconocerá algunos cortes extraídos de otros títulos de Namco. *Ridge Racer* ofrecía tan sólo 10 temas, mientras que en *R4* aparecen 14. Hay incluso algunas canciones escondidas. También le pedimos a Kimara Lovelace que pusiera su voz en el tema principal de *R4*.

¿Qué tal está la secuencia introductoria?
Yoshimizu: Es el doble de larga que en las entregas anteriores de la saga, dura unos dos minutos, y tardamos más de seis meses en realizarla.



[1] La clave del éxito radica en saber dónde y cuándo adelantar. [2] Las ciudades son detalladas al máximo. [3] Los auténticos veteranos eligen siempre el enfoque desde el interior del coche. [4] El enfoque exterior también es impresionante. [5] El último tramo. [6] Y la repetición.


















[1 - 5] *Ridge Racer Type 4* saca el máximo provecho de las capacidades gráficas de la PlayStation y presenta unos escenarios variados e imaginativos. El tan esperado *Gran Turismo 2* tendrá que esforzarse mucho.

Las Raices de Ridge

En su cuarta entrega, *Ridge Racer* vuelve a la carga con más velocidad, circuitos y adrenalina sobre ruedas que nunca. Ponte el cinturón, mete primera y deja que el motor ruja con furia...

G*ran Turismo* cambió por completo el concepto del género de carreras. Muchos aseguraron que si fuera el último simulador de pilotaje que viese la PlayStation, poco iba a importar. Se había alcanzado el Nirvana.

No obstante, de todos es sabido que en la cumbre siempre hay sitio para alguno más. Y eso es algo que los creadores de *Ridge Racer* tenían muy claro. En lugar de dormirse en los laureles y pasar de todo lo que acontecía en el género de las carreras desde *Rage Racer*, tomaron buena nota de los cambios introducidos por *TOCA*, *GT* y *Colin McRae*. Pero lo más importante es que lo hicieron sin sacrificar lo que todo el mundo aprecia en la saga de *Ridge Racer* : su encanto arcade.

En *Type 4* hay cuatro modos de juego: Grand Prix, Time Trial, Vs Mode y Extra Trial. El modo Grand Prix, como siempre, se encarga del apartado para un jugador y, al contrario de lo que sucedía en el modo prinicpal de *Rage* (en el que no parabas de competir para ganar pasta y comprar coches nuevos), se trata de un campeonato lineal. El jugador debe elegir entre cuatro equipos, R.C. Micro Mouse Mappy (fácil), Pac Racing Club (medio), Racing Team Solvalou (difícil) y Dig Racing Team (experto), y a continuación escoger una marca de coches de entre una selección de cuatro: Assoluto, Lizard, Terrazi y Age Solo.

Las dos primeras marcas, que los veteranos de la saga reconocerán al momento, fabrican coches



Ridge Racer Type 4



[1 - 5] La velocidad del juego es impresionante [sobre todo con los últimos vehículos, que vuelan por la pantalla de forma vertiginosa], pero lo mejor es que los fallos gráficos se han reducido a la mínima expresión, incluso cuando los fondos se desdibujan en la distancia. Las capacidades de la PlayStation trabajan al límite de sus posibilidades.











Derrapadores clásicos. Su manejo requiere cierto grado de habilidad, si bien son capaces de tomar las curvas con una fluidez excelente. Si sueltas el dedo del acelerador cuando se aproximan a un viraje y, a continuación, vuelves a pisar gas, la cola se ladeará y el coche superará el giro con un derrapaje espectacular. Pero como no calcules bien, te pasarás y darás más vueltas que una noria. Por otro lado, Terrazi y Age Solo fabrican vehículos de mucho agarre: su manejo es más sencillo pero no tan divertido.

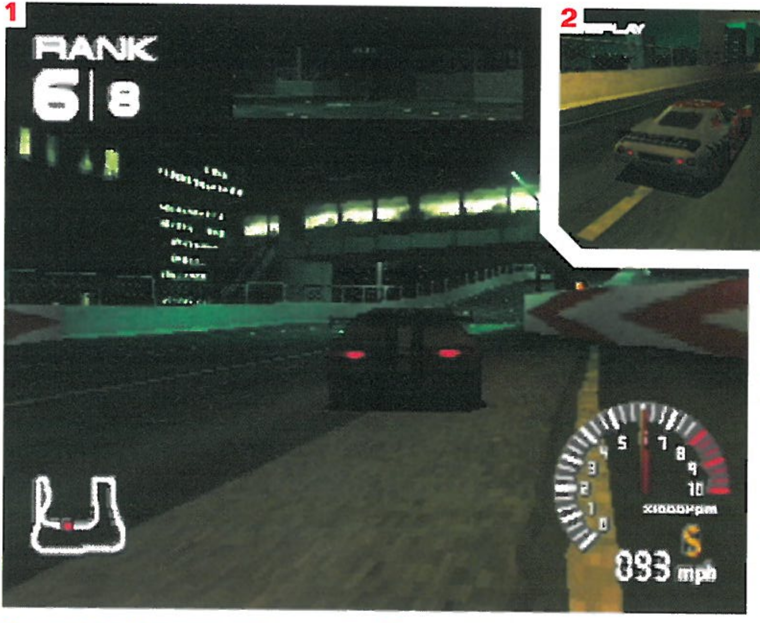
Una vez hechas las elecciones, llega la hora de competir. Real Roots ofrece ocho circuitos divididos en tres mangas. En las dos primeras carreras debes acabar como mínimo en tercera posición (un preludio bastante suave para empezar). Helter Skelter es una travesía fácil y veloz que cruza la ciudad, pero en Wonderhill ya aparecen algunas curvas de armas tomar en cuanto te adentras en las montaña de Fukuoka.

Ya en los prolegómenos te das cuenta de algo muy importante. Todos los charlatanes que proclaman que *Ridge Racer* es mucho más fácil que *Gran Turismo* porque no se ciñe a una conducción realista, están muy equivocados. Puede que la diversidad y el pilotaje no lleguen a la altura de *GT*, pero tampoco creas que vas a poder finalizar todas las carreras victorioso sin soltar el pie del acelerador. De hecho, en *Ridge Racer 4*, la habilidad en los virajes, la precisión y el control son de suma importancia. Debes conocer el punto justo desde el que puedes tomar una curva, el momento exacto en que debes frenar o acelerar, o el instante en que debes pisar gas a fondo para salir como alma que lleva el diablo de una curva.

Al mismo tiempo, no se trata tan sólo de aprender unas cuantas reglas. Descubrirás que *R4* no es tan exigente como *Rage* (no hay una única forma de tomar cada curva). Evidentemente, hay una ruta aconsejable, pero si te aproximas a una curva desde el punto equivocado o a una velocidad inadecuada, no tienes todas las de perder. En el fondo, se trata de practicar mucho cada circuito y memorizar todos sus entresijos. Cuando lo consigues, la conducción se torna instintiva y deja paso a la improvisación.

Los últimos circuitos se basan en los puntos fuertes de la primera ronda. Edge Of The Earth es un trazado urbano por una carretera urbana, y Brightest Nite es una persecución frenética al estilo de Steve McQueen que se desarrolla por calles adoquinadas, túneles estrechos y

SI BIEN SU CONDUCCIÓN ES ALGO COMPLICADA, ESTOS BÓLIDOS TOMAN LAS CURVAS CON GRAN FLUIDEZ.





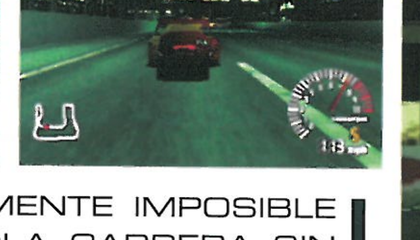




[1 - 5] Los circuitos nocturnos inspirados en Nueva York [Edge of the Earth y Brightest Nite], ofrecieron a los creadores oportunidades a mogollón para desarrollar su creatividad. Los rascacielos, puentes y casinos se amontonan alrededor de los circuitos, y colaboran a crear una sensación de inmersión en el entorno impresionante. La emoción de la carrera se multiplica. Y más aún si sumamos el increíble diseño de los coches, o las luces de freno traseras de los bólidos, que dejan su estela de velocidad en el aire.









ES PRÁCTICAMENTE IMPOSIBLE ACABAR NI UNA SOLA CARRERA SIN SOLTAR EL PIE DEL ACELERADOR EN ALGÚN MOMENTO.

descensos no aptos para estómagos débiles. Los dos circuitos rurales, Wonderhill y Heaven and Hell, son muy duros, y ofrecen curvas de horquilla y virajes en cambios de rasante que no permiten errores.

El diseño de los circuitos es estupendo, pero el escenario que los rodea te dejará boquiabierto. Rascacielos de todo tipo se alinean a los lados de Edge Of The Earth, enormes y atronadores Jumbos depegan de las pistas del aeropuerto en los prolegómenos de Brightest Nite, y en Out of the Blue disfrutarás de la frenética actividad portuaria. Y estas son sólo unas pequeñas muestras: la atención al detalle brilla por doquier. Sin embargo, aún resulta mucho más sorprendente lo bien que se ha trabajado la composición. Por norma general, cuando se pide a los diseñadores que creen una ciudad, suelen limitarse a dibujar unos fondos con formas de edificios que esparcen a continuación por todo el escenario. Sin embargo, en *R4* la sensación de equilibrio, realismo y buen hacer es total. Las ciudades son un continuo fluir de pasos subterráneos a autopistas, de barrios residenciales a rascacielos. Del mismo modo, los paisajes de Wonderhill ofrecen unos fondos de ensueño que pueden apreciarse en la distancia. No es de extrañar, pues, que el director artístico del proyecto sea un consumado fotógrafo: podríamos colgar perfectamente alguna captura extraída del juego en una exposición de fotografía.

Este enfoque artístico inunda todo el juego. El aspecto del sistema de menús es moderno y atractivo, los coches son una pasada, e incluso la trama que presenta el modo Grand Prix es una obra de arte. Cuando empiezas la partida y firmas contrato con uno de los cuatro equipos, tu mánager te presenta las competiciones y comenta tu actuación.

Sin embargo, hay un estímulo aún más destacado en la posibilidad de acceder a coches extra. Cada vez que ganas una ronda, consigues un vehículo nuevo, aunque la calidad dependerá de tu actuación. Si te dedicas a pasar sin pena ni gloria deberás contentarte con una versión mejorada de tu viejo coche,



Ridge Racer Type 4

[1] El mayor desafío está en las curvas cerradas, sobre todo cuando hay un rival tan cerca. [2] La avanzada IA del ordenador sirve para que todos los vehículos intenten colocarse delante de ti. [3] Las entradas angostas a los túneles son motivo de conflicto. [4] Gaviotas. [5] ¡Barco a la vista! [6] No hay tiempo para admirar la puesta de sol.


3


4


6



pero si siempre quedas primero, conseguirás el mejor modelo del lote.

La oferta de coches es generosa, y eso hace pensar en *GT*. Pero se diferencia en que, en esta ocasión, no puedes modificar o ajustar los coches por tu cuenta y riesgo (aunque sí podías en *Rage Racer*). No sabemos por qué Namco ha dado este paso atrás, ya que lo hubiero dotado de un mayor atractivo de cara a las partidas para un jugador. Quizá se quedaron sin espacio en el disco...

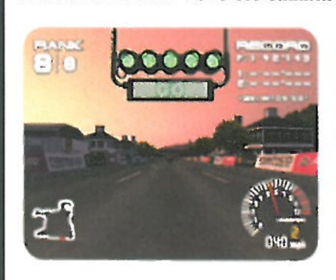
En el modo para un jugador, esta caza de los coches extra contribuye a mejorar la experiencia al volante de *R4*. Podrás aparcar los bólidos nuevos en el Garaje (al cual se accede desde el menú inicial), y utilizarlos después en los modos Time Attack, Dos Jugadores y Extra Trial. Pero si eso de correr una y otra vez en el modo Grand Prix para conseguir vehículos nuevos no es lo tuyo, quizá lo que buscas es el nuevo modo para dos jugadores. Es rápido y tan competitivo que más de una férrea amistad se ha hecho añicos por su culpa.

Ridge Racer Type 4 es lo mejor que encontrarás en carreras arcade. Su jugabilidad no goza de la profunidad de *Gran Turismo* (ya sea por opciones de carrera o por variedad de vehículos), pero no obstante, resulta más divertido que una noche de juerga loca con las animadoras de los L.A. Lakers. Tan sólo un par de quejas: en primer lugar, los circuitos, a pesar de presentar un diseño excepcional, vuelven una y otra vez a los mismos temas: ciudades populosas y carreteras costeras. En segundo lugar, el enfoque desde el exterior del coche VUELVE a ser una porquería aunque, de todos modos, nadie lo utiliza. En resumidas cuentas, si el realismo te importa un pimiento y lo que quieres es velocidad pura y dura, *Ridge Racer Type 4* es lo que estabas buscando.



EL ARTE DE LAS LUCES

El futuro gráfico de los juegos pasa por una iluminación de primera. Este apartado decidirá cuáles serán los juegos destacados para PlayStation en términos gráficos. *R4* juega con carteles de neón, farolas, sombras y reflejos para crear un mundo vibrante y creíble. Su enorme variedad resulta impresionante. El color del cielo cambia de circuito a circuito.









VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Exprimen la PlayStation hasta el límite.	10
■ ACCIÓN	Emoción de carrreras arcade en toda regla.	9
■ ADICTIVIDAD	Mucha, con 300 coches y el modo para dos jugadores.	9

No es tan variado y realista como Gran Turismo, pero si te aburre tanto reajuste de motores y sólo buscas velocidad en estado puro, no lo dudes ni un segundo.



Editor: SCEE
Fabricante: Psygnosis
Origen: Reino Unido
Restricción de edad: Ninguna
Jugadores: Uno o dos

Género: Carreras futuritas de aerodeslizadores
Periféricos: Dual Shock, tarjeta de memoria

WIP3OUT

El futuro es presente. Otra vez. Uno de los juegos de carreras más influyentes –que de hecho hace esos juegos– completa su asombrosa trilogía...

A continuación...



EL DISEÑO

Durante los últimos cinco años se han hecho muchas cosas a partir del diseño de *Wipeout*. A menudo se ha copiado, pero nunca se ha mejorado. *Wip3out* continúa esta tendencia al contratar una vez más los lápices y los ratones del cártel de diseño de Sheffield The Designers Republic. Ellos son los responsables de los logotipos alucinantes que verás por todos los sitios, los magníficos carteles que te invitan a correr y las pantallas de menú simples, funcionales y supersuaves. Han participado en muchas otras cosas en el mundo de la música y la publicidad (tapas de álbum de Supergrass, por ejemplo) pero raras veces han tenido un aspecto tan estupendo como éste.











1



[1-3] Los dos *Wipeout* anteriores ganaron premios por su diseño, pero ahora tienen un aspecto auténticamente desarrapado en comparación con las líneas impecables, los maravillosos efectos de luz y los carteles coloridos del tercero.

2



3



Wip3out se suele reconocer como el mejor nuevo juego de carreras de 1999. Viaja al futuro, a un futuro que sólo cabe en tus sueños.

EN EL CD *Wipeout*. ¿Qué más se puede decir sobre el juego de carreras que no sólo nos hizo sacar humo por las orejas y nos dejó los dedos insensibles, sino que probablemente es el único responsable de que PlayStation sea la primera consola auténtica?

Ahí estaba al principio. Realizó unas mejoras fenomenales hacia la mitad y ahora, justo al final de este ciclo de la PlayStation, vuelve en su tercera guisa. Hablando en plata, las carreras raras veces han sido tan buenas.

En esta demo, al igual que en el juego completo, controlas un vehículo de carreras futuro al final de una parrilla de otros 12 aerodeslizadores que se parecen a un trineo. Es el año, bueno, quién sabe. El segundo *Wipeout* se llamó 2097. *Wip3out* tiene lugar en teoría 30 años después. Pongamos en el 2127 más o menos.

En estos treinta años han cambiado muchas cosas. El mundo de *Wip3out* es un mundo más limpio, pobre y más metálico. Esos colores vivos y chillones ya son historia y han dado paso a una imagen más sutil, pero con una elaboración brillante y una buena presentación, todo ello cortesía de los héroes del diseño de Designers Republic.

DE PRINCIPIO A FIN

El circuito de esta demo es probablemente el más oscuro del juego. Pero eso no es nada malo, que va. Esta carrera a través de un paisaje urbano futurista es una visión mala, agresiva y estilizada del futuro que desearás tener tiempo para llevar a cabo una buena investigación. Pero estás en una carrera. Y no hay tiempo que perder. ¡Implícate!



[1] La salida. Espera a que el signo de la pantalla indique la salida para pulsar el botón.



[2] Empiezas en la posición 12ª y sólo adelantas si realizas una buena conducción.



[3] Cuando llegues a la recta toma la 10ª posición, y cuidado con el monorraíl.



[4] Ah, otra vez duodécimo. Será por el mal despliegue de los frenos aerodinámicos.

CARRERA

Este circuito es una entrada particularmente dura al mundo de *Wip3out* porque pide algo que muchos otros circuitos no piden: la capacidad de dejar de pulsar los botones en el momento adecuado, desplegando así tus frenos aerodinámicos. Estos frenos aerodinámicos funcionan de una forma parecida a los frenos de un coche, pero debes tener presente que cuando giras a izquierda utilizas el freno izquierdo y cuando giras a derecha utilizas el derecho. Sobre el papel parece muy sencillo, pero cuando te acercas a una curva a una velocidad endiablada no es tan fácil. Para realizar una salida rápida, también deberías alinear tu barra de velocidad con tu barra de escudo, como te mostramos aquí. También deberías utilizar la pequeña cantidad de propulsión que tienes [R1] para contactar







RETO

Al igual que el desafío de *Gran Turismo 2* que ya te propusimos, sólo puede haber un desafío para esta demo de *Wip3out*. Bueno, no, de hecho hay dos. El primero, ver si puedes bajar de los dos minutos y 9,77 segundos el tiempo de carrera. El segundo, ver si tardas más de una hora en ir a comprarte el juego...

En este mundo, las carreras son más rápidas, las armas son mejores y los sticks dual shock nunca han sido más útiles que en la carrera loca por los paisajes futuros del siglo XXII del planeta Tierra.

El circuito de la demo es, sin lugar a dudas, el más difícil de los cuatro circuitos iniciales que tendrás en el juego completo, pero no está nada mal. Eso significa que tendrás que tendrás que recurrir a los frenos aerodinámicos y que tendrás la total seguridad de que sabes cuando un arma está en disposición de uso. También significa que cuando salgas y compres el juego (algo que estamos seguros que harás cuando hayas dado una vuelta a este circuito sinuoso) estarás preparado para pasar al siguiente nivel sin más demora. Ya ves que pensamos en ti...

MÚSICA

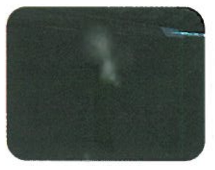
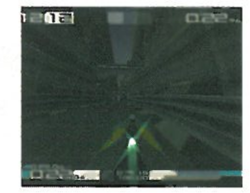
En circunstancias normales no hablaríamos mucho sobre las cosas superespeciales que no estuvieran en esta demo, pero la música de *Wip3out* es un caso especial. La canción de la demo es una de piezas exclusivas que Sasha creó especialmente para el juego. La versión final también tiene temas de Chemical Brothers, Orbital y Paul van Dyke. ¿Por qué este gran reparto? La entrada de *Wipeout 2097* en los clubs al lomo de una banda sonora con temas de Prodigy y también de Chemicals ayudó a hacer de Playstation algo que molaba mucho tener. El hecho que *Wip3out* continúe esta tendencia sirve para recordarnos a todos la deuda que tenemos con esa maravillosa gente de Psygnosis.

Sin *Wip3out*, el mundo de los juegos sería muy diferente, no tan fenomenal ni infestado de Marios.

ARMAS

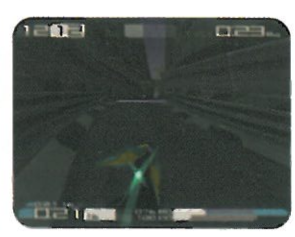
Todas las barras azules de los circuitos son *speed-ups*, como probablemente ya habrás deducido, pero cerca de ellos suele haber armas que puedes recoger. En este circuito verás que recoges muy a menudo el arma de pantalla de láser rojo. Para obtener mejores resultados, asegúrate que estás justo detrás de un oponente y dispara. Si colocaste bien la pantalla, el trineo enemigo se estampará contra ella y rebotará hacia atrás, dejándote un lugar entre los mejores. Práctico. En este circuito, tanto te encontrarás dándote contra los lados como recibiendo el impacto de misiles enemigos, por lo que al menos al principio te será muy difícil terminar la carrera. Visita los boxes para restablecer las reservas de energía. Eso también repondrá tus reservas de hiperpropulsión.






[5] Si puedes, ve por la ruta de la izquierda. Pero ten cuidado con la ropa tendida.



[6] No olvides que los frenos son importantísimos. ¡Úsalos!



[7] Y así llegamos a la línea de meta, por suerte habiéndolos atrapado otra vez.



[8] Todavía no ha finalizado. Tienes que dar otra vuelta para completar la carrera.



[9] Y aquí tenemos la línea de llegada. Llegar al final es ya todo un logro al principio.
























PSYGNOSIS GRAN BRETAÑA

Procuramos encontrar las novedades de *WIP3OUT* hablando con sus creadores. Esto es lo que nos contaron...

Como ahora los programadores pueden hacer con PlayStation cosas que antes no se podían ni soñar, ¿qué es lo que puede ofrecer la tercera entrega de esta serie legendaria? «*Wip3out* todavía conserva la atmósfera del original, pero hemos multiplicado por diez sus características», dice Alan Raistrick, productor jefe. «Por ejemplo, los circuitos están constituidos por más de 400 secciones, lo cual les hace mucho más largos de lo que eran en *2097*»

Ahhh, el gran debate de los circuitos. Los primeros juegos eran alabados –o en algunas curvas maldecidos– por la complejidad de sus circuitos. ¿Podemos esperar más de lo mismo? «Más o menos», dice el dibujante jefe Nicky Westcott. «Hemos retocado los circuitos y ahora son más suaves y más fluidos. Pensamos que eso era más fiel a la serie *Wip3out* y a toda la experiencia antigravedad. Significa que no reduces la velocidad».

El proceso de elaboración de los circuitos fue muy complicado. Al principio tenían 20 entre los que elegir y todo el mundo aportaba ideas, que se sometieron a prueba con el motor de *2097*. «Al final del proceso tomamos una decisión democrática para eliminar 12 y quedarnos con los ocho finales, que adaptamos al nuevo motor».

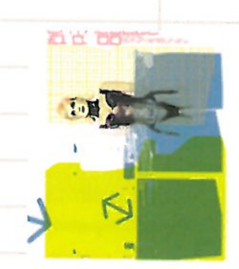
Ahora tenemos ocho equipos. Psygnosis ha procurado equilibrarlos para que no sólo haya un par de naves con las que valga la pena correr. «*Wip3out* está ambientado en el futuro de dentro de 50 o 100 años. La tecnología ha mejorado y, por consiguiente, las naves tienen un mejor comportamiento. No queríamos que todo el mundo corriera sólo con el equipo de Feisar», comenta el diseñador jefe Wayne Imlach. Eso parecía ser un problema en los dos primeros títulos. Era como si la IA de las naves no estuviera suficientemente elaborada.

«Cierto», admite el programador jefe Neil Paterson. «Nos pareció que uno de los grandes problemas era que las demás naves no se comportaban como lo harían en una situación de carrera de la vida real», dice. «Seguían la mejor línea de trazado como si fuese una ranura, y saldrían disparadas enfrente de ti y te esperarían a que las atraparas. En este juego hemos logrado que se adapten a un motor más realista, introduciendo un margen de error. Se balanceará en las curvas, chocará contra las paredes e incluso reducirá la velocidad para tomar las curvas de una forma más realista».

A buen seguro que ello ayudará a contrarrestar las acusaciones de que el primer juego tenía una curva de aprendizaje demasiado empinada. Los dos primeros circuitos eran fáciles y luego pasaban de repente a ser muy difíciles. «Sí, debería funcionar», dice Neil. «Un chico de Estados Unidos nos envió un vídeo de una partida suya en la que se veía que seguía la ranura casi a la perfección. Ese vídeo nos fue muy útil porque nos demostró que se podía hacer y pudimos ver los errores que cometía un jugador humano muy bueno para luego aplicarlos a la IA de nuestras máquinas».

Wip3out sigue siendo tan nervioso como siempre y, durante la mayor parte de la carrera, vamos por el circuito dando tumbos contra las paredes como en un pinball. Al final volvimos a entrar. El controlador análogo hace que la dirección sea más fluida y pronto pisamos los frenos aerodinámicos para superar los giros. Luego, de repente, el camino se divide en dos. ¿Pero qué...? Alan sonríe abiertamente en una silla a nuestro lado, «sí, hemos puesto muchas bifurcaciones. Va a añadir mucha más estrategia al juego. Habrá un par de rutas, una de las cuales es un atajo y la otra, una ruta de ataque. Si tiras por una de ellas tendrás todas las armas que necesitas para realizar una carrera agresiva. La otra es sólo una ruta de velocidad». Después de esta pequeña sorpresa, el circuito se adentra en un tobogán gigante. Es bastante fácil de superar, pero la sensación cuando bajas en círculos concéntricos cada vez con mayor velocidad es asombrosa. Sin duda es allí arriba con el ímpetu que llevas cuando sobrevuelas por primera vez los grandes saltos del primer juego. El estómago da vueltas.

En este circuito también hay una gran cantidad de armas, entre las que figuran cinco de las preferidas de *2097*, aunque se han retocado un poquito. Alan nos cuenta que «el





La compañía de diseño del momento, Designers Republic, proporciona otra vez el tono visual.







[1] El aspecto de dejadez esconde una gran cantidad de detalles. [2 – 3] La iluminación también es fantástica.










multimisil de *2097* ha cambiado en el sentido que cada misil apunta de forma independiente. De modo que si ante ti tienes tres oponentes, cada uno de ellos será alcanzado por un misil. Si tienes uno, éste recibirá el impacto de los tres misiles». También hay otras siete armas nuevas, como el muro de fuerza. Dirígete hacia la plataforma para que active un campo a través del cual podéis pasar tú y tus compañeros de equipo, pero que prácticamente estropeará cualquier otra nave.

Todas las armas se incorporan al elemento estratégico del juego. «Hemos diferenciado entre armas de ataque y de defensa», interviene Wayne. «Si sobrevuelas una plataforma de ataque, obtienes un arma de ataque, igual que pasa con una plataforma de defensa». Otro ejemplo es la hiperpropulsión. Si pulsas un botón gastarás una cierta cantidad de energía, pero también darás un pequeño salto de aceleración hacia delante. Es como conducir un coche y poner de golpe una marcha.

«Uno de los problemas que identificamos con los otros títulos eran los carriles de boxes», dice Neil. «Antes, cuando llegabas a boxes, perdías mucho tiempo. Ahora puedes pasar volando para recoger un poco de energía, o reducir la marcha para una carga completa».

Todos los aspectos del juego están pensados, y estos tipos parece que han dedicado mucho tiempo debatiendo para aportar las mejores ideas.

Lo que sin duda diferencia *Wip3out* de los otros juegos de la serie es el modo multijugador que Psygnosis ha logrado introducir. No hay un enlace, sino una acción en pantalla de dos jugadores. Además, no parece que la velocidad del juego se resienta. «Para ser franco, fue increíblemente difícil adaptar el modo para dos jugadores», admite Neil. «Pero incluso hemos logrado una pantalla real, de modo que las proporciones son correctas». ¿Eh? «Quiere decir», prosigue, «que si la pantalla está dividida verticalmente, tienes ante ti dos ventanas perfectamente cuadradas, como si fueran dos televisores separados».

Obviamente, los diversos modos del juego siguen los mismos trazos que otros grandes juegos de carreras: torneos de alta velocidad, temporadas completas de ocho carreras, e incluso un modo Deathmatch para los más violentos. Según Alan, «lo que hemos procurado hacer es ampliar el alcance del juego, asegurándonos que su intensidad resiste la comparación con otros títulos de carreras que hoy están en el mercado».

Aunque el primer juego era gráficamente sospechoso, será difícil dirigir tal acusación contra éste. «Hemos mejorado mucho el motor de gráficos. Lo único que no se ha tocado son las dinámicas, en un intento de mantener el mismo buen nivel de la sensación de antigravedad y fluidez del juego original», explica Nicky.

También han incluido todos los detalles que podías esperar, como estelas de vapor de múltiples colores, superficies reflectoras y un modo de repetición de ángulo dual. Lo mejor es que han logrado mantener el juego en una alta resolución. En la práctica, ¿qué significa eso? «Los detalles se mantienen en la distancia, por lo que no se dan efectos de superposición ni borrosos en el horizonte. Eso es necesario para *Wip3out* debido a la velocidad de la carrera», dice Alan. Gracias a los deleites de un artefacto de Sony llamado Analizador de rendimiento, han logrado comprobar lo cerca que están de la animación perfecta, como nos cuenta Neil. «El analizador mide el número y la velocidad de polígonos que aparecen en pantalla dentro de una fracción de tiempo», dice. «Incluso la primera vez que lo probamos en algunos de los circuitos, casi no había superposición. Eso quiere decir que este juego funciona más rápido que cualquier otro de sus competidores».

Designers Republic se ha volcado otra vez y han intentado alejar los gráficos de los colores brillantes de *2097* para darles un toque más descarnado. «Es muy minimalista», dice Wayne. «Esa es la filosofía que hay detrás del diseño. Con Designers Republic nos dirigimos hacia unas líneas muy limpias, futuristas, elegantes y aerodinámicas. El ambiente de juego es muy oscuro en cuando al estado de ánimo que genera. Los marrones y los grises sustituyen al amarillo neón y al azul eléctrico del último título. *The Fat of the Land* de Prodigy fue a *2097* lo que *Pre-Millennium Tension* de Tricky es a *Wip3out*.

De todos los juegos que podían honrar la cajita gris, la serie *Wip3out* ha ofrecido algunas de las músicas más modernas. Prodigy, Future Sound of London, Leftfield y The Chemical Brothers, a todos ellos les encantó estampar sus nombres en la tapa del primer juego.

Wip3out no es una excepción, pero ha tomado una dirección un poco diferente a la de sus predecesores. «Esta vez queríamos a alguien diferente», dice Alan. «De modo que trabajamos con Sasha».

«Propuso cuatro o cinco piezas hechas a la medida para *Wip3out*, que era su primera incursión musical para él. El resultado final funcionó muy bien y sonaba más como una banda sonora. Sasha también se embarcó en una gira promocional para apoyar el juego cuando saliese».



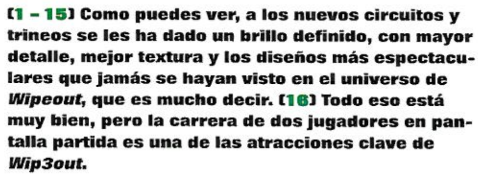




















[1 - 15] Como puedes ver, a los nuevos circuitos y trineos se les ha dado un brillo definido, con mayor detalle, mejor textura y los diseños más espectaculares que jamás se hayan visto en el universo de *Wipeout*, que es mucho decir. [16] Todo eso está muy bien, pero la carrera de dos jugadores en pantalla partida es una de las atracciones clave de *Wip3out*.

[1] ¿Las farolas del futuro? [2] Nuevos circuitos, nuevos equipos, la misma idea. [3] No te preocupes, sólo es una toma de presentación. [4] La entrada al encantador Mega Mall. [5] La ciudad es oscura y tenebrosa. [6] Sobrevuela los colores brillantes para recoger los propulsores. [7] Un accidente. Pronto.

Sp33dy

Por tercera (y última) vez en PlayStation, Psygnosis lanza un asalto futurista a las fortalezas del poder los juegos de carreras. Y nadie lo hace mejor...

A pesar de que la encarnación original de *WipEout* no se recuerda con especial cariño por parte de muchos de los primeros adeptos europeos de PlayStation, un 50% de ellos lo compró. La atracción gráfica y sonora de *WipEout* eclipsa el Saturn de Sega, pero no se puede negar que era muy difícil de jugar. Para los que dedicaron sus días de formación en PlayStation con el relativamente asequible *Ridge Racer*, *WipEout* no era la más favorable de las introducciones a las carreras de aerodeslizadores futuristas. Los circuitos eran estrechos y, si te dabas contra una pared, tu cacharro se detenía de forma repentina y otros siete pasaban majestuosamente a tu lado.Estos defectos se corrigieron en el maravilloso *WipEout 2097*, que sigue siendo el mejor juego de enlace de dos jugadores de PlayStation. Y luego el silencio. Mientras que Eidos estaba ocupada ampliando el potencial de su franquicia de *Tomb Raider*, Psygnosis prefirió concentras sus esfuerzos en *Rascal*, y en el igualmente aburrido *Psybadek*. ¡Bah!.

Sin embargo, unos tres años después de *WipEout 2097*, ha llegado el juego con el título ingenioso de *Wip3out*. En primer lugar, y seamos sinceros, *Wip3out* es

A DIFERENCIA DEL PRIMER *WIPEOUT*, EL NIVEL DE DIFICULTAD NO SE ELEVA HASTA DESPUÉS DE LOS CIRCUITOS INICIALES.





[1] Los túneles son muy oscuros. Muy oscuros. [2] ¿Designers Republic? Oui.






[1] Los pasos cebra del futuro son enormes. [2] Los dibujantes del juego han pintado la ciudad de rojo. Fíjate que bonito es el techo. [3] Hacia la oscuridad, hacia un muro. [4] El tobogán de Mega Mall es el circuito más innovador.

LOS GRISES Y LOS AZULES SE UNEN A LOS PARDOS, Y A VECES HASTA CON LOS NEGROS, CUANDO ENTRAS EN LOS TÚNELES.

más de lo mismo –lo cual es natural si consideramos lo fuerte que es su predecesor. Toda la pesca se ejecuta ahora en una absoluta alta resolución y tiene un aspecto sensacional.

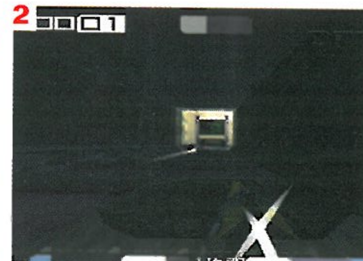
Mientras que su predecesor insinuó un futuro más colorista, la paleta de *Wip3out* se ha suavizado. Los grises y los azules se unen a los marrones oscuros, y a veces hasta con los negros, cuando entras en los impresionantes túneles oscuros. Aunque en esencia sea un equipo nuevo, el dibujante jefe de *Wip3out*, Nicky Westcott, es el mismo de los dos primeros juegos, igual que Designers Republic, la banda responsable de los fantásticos iconos que otros juegos han copiado sin remordimiento alguno. *Wip3out* es un bombón. Es más suave y más fluido que nunca.

Se presentan ocho circuitos y todos ellos están ambientados en una ciudad. Cuatro de ellos son accesibles desde el principio, pero los demás requieren una adecuada experiencia de vuelo antes de obtener el permiso de entrada. Las lecciones aprendidas del original garantizan que ganar en los dos primeros circuitos está dentro del alcance de la mayoría de los pilotos. Pero a diferencia del primer *Wipeout*, el nivel de dificultad no se eleva hasta el techo después de los circuitos iniciales. Claro está que cada vez son más complicados, pero la curva de aprendizaje no hará que devuelvas el juego a la tienda porque te has quedado bloqueado.

Ahora hay ocho equipos de carreras, varios de ellos nuevos y añadidos a los de *WipEout 2097*. En algunos de los circuitos más duros, las distintas naves están mucho más igualadas y se hace hincapié en el uso estratégico de las armas en lugar de tener la nave más rápida de la calle. De hecho, algunas de las máquinas más rápidas suelen ser las más vulnerables a los daños. ▶



[1] La IA de tus rivales se ha mejorado mucho. [2] El hombre verde está parpadeando. ¡Fíjate! [3] Se han incorporado grandes rampas.


[1] Se han introducido vallas. [2] La vista desde el exterior de la nave esla mejor.

INVITA A UN COLEGA

Por primera vez en la serie *Wipeout*, se ha incluido la pantalla partida para dos jugadores. No fue nada fácil, reconoce Psygnosis.

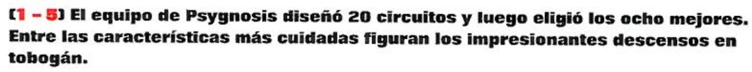


El uso estratégico de los *power-ups* del juego es un aspecto importante en la opción de dos jugadores.









(1 - 5) El equipo de Psygnosis diseñó 20 circuitos y luego eligió los ocho mejores. Entre las características más cuidadas figuran los impresionantes descensos en tobogán.

Wip3out es un juego de carreras suave. Anda con paso majestuoso a un ritmo increíble sin ningún error a la vista. Parece que los últimos años están bien invertidos. El primer circuito es bastante claro, y sin duda recto, pero cuando te adentras en los confines de la propia ciudad, te encuentras lanzándote a través de Mega Mall, que incluye un descenso en plan tobogán. Sustituye las colchonetas de la infancia por un aerodeslizador y, clavando el freno aerodinámico izquierdo, precipítate hacia abajo en espiral. Es una experiencia muy intensa: los que se mareen, quizá se encuentren el desayuno en los pantalones. En otros circuitos habrá que repetir la carrera porque hay que memorizar las curvas cerradas para tener alguna posibilidad de salir victorioso. Hay muchos túneles oscuros y vas a pasar muchas horas de frustración dándote contra los muros. Aunque ello te pueda poner furioso, porque el control de la nave es así de preciso, no es una tarea penosa volverlo a intentar. Lo mejor de todo es que éste es el primer *Wipeout* compatible con Dual-Shock y es mucho más satisfactorio si se usa el stick analógico en lugar del pad direccional.

ÉSTE ES EL PRIMER *WIPEOUT* COMPATIBLE CON DUAL-SHOCK Y ES MUCHO MÁS SATISFACTORIO SI SE USA EL STICK ANALÓGICO.

Otra incorporación innovadora de los circuitos es el uso de una doble ruta. Puedes ir por una vía alternativa (aunque más corta) y aunque una ruta es más rápida, la otra ofrece más propulsores. También puedes entrar a un carril de boxes para reparar los daños sufridos hasta el momento. Si has recibido demasiados golpes, tu nave se detiene y pierdes la carrera. Las armas, por tanto,

FORMA DE LA NAVE - MODA *WIP3OUT*

Esta vez hay un total de ocho equipos, cuyas naves se comportan de una forma diferente. Sin embargo, no siempre es aconsejable elegir la más rápida,





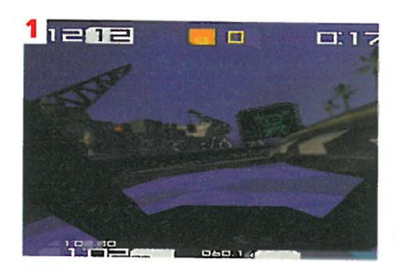




porque pueden ser vulnerables al daño en los circuitos oscuros y virados en los que rebotas contra los muros. Tal diversidad fomenta la selección estratégica.










[1-4] La vista del interior de la cabina es nueva en *Wip3out*.

EL JUEGO PARA DOS JUGADORES ES EL ENLACE DEFINITIVO DE LA CADENA Y LA OPCIÓN QUE CONVIERTE ESTE JUEGO EN UNA COMPRA ESENCIAL.

desempeñan una parte cada vez más estratégica en el juego. De hecho, las armas al principio pueden ser un poco engañosas, dado que hay muchas plataformas de *power-ups* con colores diferentes. Añádele a eso que algunas armas son ofensivas y otras, defensivas, junto con el botón de «tirar bomba», por lo que tienes excusa si sacas los ojos de la pista una y otra vez.

Mientras que se han incorporado algunas armas a las de *2097*, otras solamente se han adaptado. El multimisil de *2097* ahora puede eliminar tres naves diferentes, siempre que estés en la posición adecuada. Por suerte, han conservado el empujón diabólico que se despliega por la pista como cuando alguien hace volar una sábana; sí, el que elimina todo lo que está a la vista. Otro elemento que se puede recoger es la Hiperpropulsión, que te lanza hacia delante cuando pulsas el botón lateral de la parte superior derecha. Ten cuidado de no usarla antes de una curva cerrada.

La estructura del juego sigue siendo en gran parte la de sus predecesores (y otros juegos de carreras en general): carreras individuales, torneos, pruebas de tiempo y desafíos. En la opción de desafío, tú eliges contra cuántos rivales quieres correr, entre uno y siete. Sin embargo, la novedad significativa de *Wip3out* es la incorporación de la opción de pantalla partida para dos jugadores. Hay que aplaudir esta iniciativa, sobre todo porque los programadores se pasaron una cantidad de horas inhumanas tratando de que fuera tan jugable como el juego requiere. La buena noticia es que funciona a las mil maravillas y que apenas se nota la reducción de velocidad en relación con el modo de un jugador. La serie ha estado pidiendo a gritos una opción multijugador y ha valido la pena esperar. Aunque *WipEout 2097* tenía una soberbia opción de enlace, ¿cuántos de vosotros jugasteis juntos? Es de imaginar que no muchos. El juego para dos jugadores es el enlace definitivo de la cadena y la opción que convierte este juego en una compra esencial.

Un repaso general de *Wip3out* no estaría completo sin mencionar la música. Sasha ha sido incorporado como director musical y ha compuesto muchas canciones para el juego. Que prefieras *Raindrops Keep Falling On My Head* o este ritmo más moderno, es una cuestión de gusto personal, pero sin duda este juego no tiene la urgencia que *Firestarter* de Prodigy llevó a *2097*. Sin embargo, los «chumba-chumbas» gustarán a la demografía del juego. Y lo que es más importante, *Wip3out* es otra experiencia de carreras sensacional. Les pega una paliza a los rivales futuristas.





[1] Messers Underworld, [2] Vandyke y [3] Sasha copan la banda sonora de *Wip3out*. Sasha, además, es el director musical.

PlayStation Especial Carreras — **VEREDICTO**

GRÁFICSO	Caída de la paleta, pero con una bella elaboración	8
ACCIÓN	Suave, fluido y con una curva de aprendizaje inteligente	8
JUGABILIDAD	Siempre habrá lugar para dos	8

***Wip3out* es el juego de carreras futurista definitivo. La espera de tres años ha valido más que la pena. Y con dos jugadores...**

8 SOBRE 10



Editor: SCEE
Fabricante: Funcom
Origen: Irlanda
Límite de edad: Ninguno
Jugadores: Uno a cuatro

Estilo: Arcade con carts
Circuitos: 12 (para empezar)
Periféricos: Pad Dual Shock, Tarjeta de Memoria, Multi Tap



SPEED FREAKS

Detrás del exterior infantil y tecnicolor de Speed Freaks yace un reto multijugador diabólicamente competitivo. Ojo con tus amigos...

A continuación...



¿CUATRO JUGADORES?

Hace bien poco, la idea de un juego de carreras a pantalla partida para cuatro jugadores en la PlayStation se consideraba un disparate. Bueno, funcionaría, pero se jugaría fatal, a ver si nos entiendes. Pero 1999, sin duda, fue el año del juego para cuatro en la PlayStation, con *Quake II*, *Crash Team Racing* y *V Rally 2* consiguiéndolo. Y *Speed Freaks* fue el primer juego que logró explotar todo el extraordinario potencial del Multi Tap, aunque, por desgracia, en esta demo sólo pueden jugar dos. Sin embargo, hacer estallar al cochecito de delante cuando está a punto de cruzar la línea de meta para que tú te hagas con la cabeza, resulta todavía más dulce cuando es tu amigo echando pestes por su mala fortuna en lugar de un personaje informatizado, y si te imaginas que sois más de dos, tendrás una vaga idea de la locura rencorosa que te espera en el juego completo.





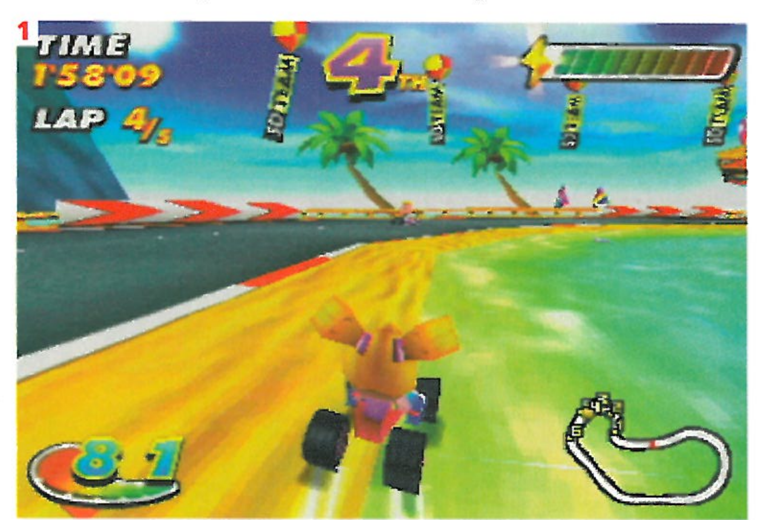


Te vas a la playa, pero de tomar el sol, ni hablar. Prepárate para uno de los juegos de carreras más competitivos que se ha visto jamás en la PlayStation.

LOS PERSONAJES

Aunque no puedes elegir todos los personajes, la demo de *Speed Freaks* no duda en ponerlos en el escaparate. Para que lo sepas, hay un buen equilibrio entre los personajes en el juego completo, pero sólo hay dos opciones en esta demo. Pero no te diremos nada sobre los personajes secretos...



EN EL CD Dijeron que no se podría hacer. El único consuelo para los usuarios de la Nintendo 64 era que la PlayStation nunca contaría con un juego de carreras tan adictivo como *Mario Kart 64*. La PlayStation simplemente no podría partir la pantalla en cuatro y mantener la resolución, ritmo de imágenes y detalles necesarios.

¡Ja! En 1999 no sólo uno sino dos juegos lograron hacerlo. Pero con mala suerte para los fabricantes de *Speed Freaks*. Cuando produjeron un rival serio para *Mario Kart 64* debían haber pensado que se iban a forrar. Y luego, de la nada, apareció *Crash Team Racing*, una versión igualmente tentadora del subgénero. Pero, a pesar de nuestro análisis favorable de *CTR*, existen varias facciones que mantienen que *Freaks* posee el mejor manejo, carreras más competitivas y, más importante, los gráficos más atractivos, no sólo en cuánto a la solidez, sino también al ritmo de imágenes. Aquí tienes la oportunidad de decidir tú mismo.

En la demo sólo puede jugar un máximo de dos personas, pero, teniendo en cuenta que las carreras para cuatro en la versión completa tienen un aspecto de casi la misma calidad, ¿qué te parece?

[1] Colócate demasiado cerca del interior de esta última derecha y te hundirás en la laguna, perdiendo un valioso tiempo.

DE PRINCIPIO A FIN

Estamos en la Playa del Naufragio, un lugar idílico sólo estropeado por la autopista de varias vías que mancha un paisaje que podría haber sido precioso. Y los psicópatas diminutos que corren a velocidades superiores a los 150 km/h lanzando todo tipo de armamento brutal. Afortunadamente, tú eres uno de esos chiflados, y los espectadores suponen el menor de tus problemas...



[1] Para arrancar con el turbo, dale al acelerador entre la tercera y cuarta luz.



[2] Si has empezado bien, deberías estar en cabeza después de la primera curva.



[3] En cada túnel, hay fichas que aumentan la velocidad y las armas.



[4] Lee la sección «Ruta Secreta» para saber qué sucede aquí...

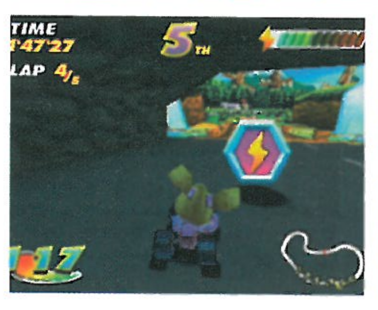


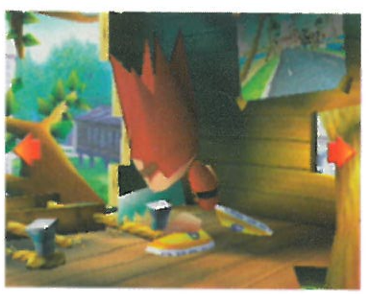
LA RUTA SECRETA

Cuando vayas por las pistas del juego completo, encontrarás más rutas secretas, cada vez más ingeniosamente escondidas. Ya que la demo sólo cuenta con una de las pistas iniciales, sólo hay una ruta secreta. Cuando te aproximes a la última izquierda antes de la meta, verás un galeón a la izquierda y un hueco enorme entre las barreras. Entra por el hueco, cruza la cubierta y habrás conseguido una injusta ventaja, sobre todo respeto a los conductores UPC, que siempre toman la curva completa. Lo malo es que hay que medir la entrada a la perfección para evitar el mástil, y tienes que salir apuntando hacia la izquierda, con las ruedas apuntando directamente hacia la meta. Si la pifias, mejor no haberlo intentado. Si tomas la curva completa, tienes la recompensa de una ficha de velocidad.









BOMBARDEOS

Los corredores chiflados emplean algo más que mímica para salirse con la suya, y ésta es la materia destructiva que pueden obtener.


MISIL SENCILLO
Difícil de apuntar, espera a que los otros pilotos estén cerca.


MISIL BUSCADOR DE BLANCOS
El viejo disparar y olvidar. El rey de todos los misiles.


ONDA DE ELECTRICIDAD
Dispara electricidad, y daña a todos los que encuentra.


MISIL TRIPLE
Lo mismo que el sencillo, pero dispara tres.


CIENO
Si tocas esta mancha mojada perderás velocidad y control.


BOMBA
La colocas y te olvidas. Déjala en una curva o entre unos ítems.



NEUMÁTICOS PINCHADOS
La mejor arma de todas. Pincha los neumáticos de los demás.


BOMBA ROJA
Una variante de la bomba básica, pero mucho más impresionante.


PREDADOR
Te hace invisible, y por lo tanto inmune a los ataques.


ALTA VELOCIDAD
Este *power-up* sube tu barra de velocidad hasta el máximo.


AMETRALLADORA
Dispara ocho balas. Cuatro tienen que dar al corredor para que salga girando.


BOMBA DE CAÍDA
Estos chismes caen desde el cielo. No sabrán qué les ha pasado.

CONTROLES

Al principio puede ser bastante difícil, pero no tardarás en acostumbrarte al complejo sistema de control de *Speed Freaks*.

⊗	Acelerar
△	Vista
○	Freno
L1	Deslizarse
L2	Turbo
R2	Disparar arma
R1	Deslizarse

RETO

La demo te da muy poco tiempo, y es imposible completar la carrera de cinco vueltas. Así que el reto es difícil. Completa cuatro vueltas en la cabeza de la clasificación antes de que te expulsen del paraíso del motor que es *Speed Freaks*.


[5] ... o toma la ruta más conservadora, alrededor del galeón.


[6] La meta. Vas bien si puedes completar una vuelta en unos 30 segundos.


[7] Empieza otra vuelta y sigues machacando a los rivales. Muy listo...


[8] Pero se ve que ahora vas segundo. Estabas mirando el dibujo dentro del dibujo, ¿no?


[9] Y ahora has bajado a la cuarta posición y tienes pocas posibilidades de superar el reto.

FUNCOM, DUBLIN

Preguntamos cómo es que el aspecto del juego *Speed Freaks* está tan atractivo. Los fabricantes nos dijeron lo siguiente...



Qué experiencia tiene el equipo de *Speed Freaks* en programación?

Padraig Crowley (diseñador): Trabajo para Funcom en Dublín desde hace casi cuatro años. Empecé como programador, y ahora soy programador/diseñador. El equipo está formado por una buena combinación de veteranos y principiantes.

¿Cuánto tiempo trabajasteis en *Speed Freaks*?

Padraig: Un par de años de desarrollo. Cuando lo mostramos a varios editores, muchos de ellos mostraron interés, pero confiamos en que Sony lo promocionará mejor. Nos parecía una de las compañías más atentas a las exigencias del jugador actual.

La fuente principal de inspiración, sin duda, ha sido *Mario Kart*.

Padraig: Los juegos de este tipo son casi un género dentro del de carreras. Optamos por hacer algo como *Speed Freaks* porque creíamos que era justamente lo que faltaba en PlayStation: un juego de coches divertido, colorido y lleno de acción.

Phil Plunkett (artista jefe): La inspiración para los gráficos procede de las recreativas de barrio, con todas aquellas animaciones y gráficos exagerados y sus enormes escenarios. Esos juegos nos encantan, y queríamos conseguir algo parecido con *Speed Freaks*, aunque mucha gente nos decía que no lo lograríamos en PlayStation. Queríamos un título más ambicioso gráficamente que la mayoría de los juegos de coches.

¿Qué juegos os han influido en ese sentido?

Ivar Just Olsen (diseñador jefe): No recuerdo ningún juego que nos haya inspirado de manera especial, pero debo admitir que han influido bastante juegos como *Tekken* 3, *Crash* Bandicoot, *Gran Turismo*, *Metal Gear*, *Ridge* 4, etc. Son títulos que demostraron que, tanto técnica como gráficamente, apuran la capacidad de la PlayStation.

¿Hasta qué punto pusisteis la PlayStation a prueba? ¿Empleasteis el *Performance Analyser*?

Padraig: Tenemos una especie de *Performance Analyser* propio que utilizamos para extraer hasta la última gota del rendimiento de la consola. Con sólo ver la magnitud y el detalle de los circuitos, la cantidad de animaciones y la física del juego se aprecia lo que conseguimos.

Ivar: Cuando empezamos a escribir el código, nuestro objetivo era no sólo crear el motor más rápido posible, sino un motor que nos proporcionase además la posibilidad de agotar el hardware de la PlayStation. Una diferencia importante entre éste y otros motores es que todos nuestros polígonos están tratados con sombreado *gouraud* y texturados a la vez. Además, el código gráfico se per-







Si tuvieras tiempo, te darías cuenta de la belleza de los paisajes...

Todos los elementos de *Speed Freaks* se sometían a una limpieza vigorosa y, como puedes apreciar, los resultados son maravillosos.









feccionó a mano a medida que se escribía, y lo insertamos en la pequeña caché de instrucciones, así que el 80% del juego se optimiza durante la marcha y se ejecuta desde la caché. En pocas palabras, podemos poner en juego más polígonos y efectos que la mayoría de los títulos de PlayStation.

¿Qué te satisface más de *Speed Freaks*?
Padraig: En una palabra: diversión. Sony llevó a cabo unas pruebas con usuarios de varias edades, y fue estupendo verlos disfrutar del juego por primera vez, gritando y blasfemando en el modo multijugador.
Phil: Desde el punto de vista artístico, me gusta la sensación que produce en el jugador su trayecto a lo largo de los escenarios.
También me ha satisfecho la magnitud y la sensación arcade de los circuitos. Recurrimos a todos los efectos gráficos que pudimos. Leí en una entrevista reciente a los diseñadores de *R4* que era el único juego de coches con matices *gouraud* en todo lo que aparecía del juego. Pues ya pueden añadir *Speed Freaks* a la lista. Y, además, tenemos transparencias, brillos, *z-buffering*, efectos de partículas, *environment mapping* y el asombroso efecto *«predador»* del arma Stealth.

Pese a ser un título de dibujos animados, la física del juego es muy realista, a lo *R4*.
Padraig: Es cierto, la física del juego es bastante realista, pero éramos conscientes de que estábamos diseñando un juego divertido, y no un simulador. Trabajamos a partir de la física real, pero con las modificaciones pertinentes para eliminar lo aburrido y maximizar lo más divertido.
Ivar: Tuvimos problemas con la codificación de la física del juego. En la vida real, lo último que quieres es chocar contra las paredes, pero eso sucede a menudo en un juego de carreras, y la gente no quiere que se le castigue demasiado. Por lo tanto, hay muchas excepciones en el código, para que sea más divertida que realista. En lugar de utilizar un modelo de control sin física, partimos de una física realista, y luego aplicamos fuerzas y reacciones artificiales para eludir las consecuencias no deseadas de la alta velocidad.

La estructura de alambre de las pistas dan prueba del tiempo que pasasteis perfeccionado el diseño.
Padraig: Empezamos dibujando las pistas en una hoja enorme de papel en blanco, señalando la ruta básica de conducción, los atajos y las rutas alternativas (hay muchas), los elementos que bordean la pista y todo eso. Luego modelamos el trazado y lo insertamos en el hardware para averiguar su aspecto en pantalla. Ajustamos el trazado durante el proceso, claro, pero teníamos bastante claro lo que queríamos antes de empezar. Luego, una vez concluida la superficie de la calzada, añadimos paisajes, edificios y demás objetos, que estaban planeados desde el principio. Más tarde, aplicamos las texturas, la iluminación, el sombreado, etc.

Creo que uno de los principales motivos por los que logramos semejante variedad y calidad de diseño en las pistas responde a que no utilizamos un editor genérico de circuitos. Muchos juegos emplean este enfoque, pero opino que crea un efecto demasiado monótono. En lugar de eso, diseñamos todos los circuitos desde cero. Nos llevó mucho tiempo, pero son muy distintos entre sí.
Ivar: Nuestras herramientas se diseñaron para que los dibujantes pudieran variar el modelado de circuitos y personajes, efectuar un simple comando de conversión y volver a cargar la pista durante el juego en menos de dos minutos. De este modo, no sólo pudieron retocar los circuitos sin necesidad de reescribir código, sino que también sirvió para comprobar los cambios sobre el terreno y en un tiempo mínimo.
Fue muy útil para pulir las pistas y el aspecto general del juego. 







Se han empleado todos los trucos gráficos en el diseño de *Speed Freaks*.





[1 - 2] La paciencia es una virtud, y si consigues llenar la barra de velocidad hasta el máximo serás más rápido que un rayo de luz. [3] ¿No te encanta lo que han hecho con la iluminación? [4] Tus posibilidades mejoran cantidad con el Misil Triple. [5] En pleno proceso de invisibilidad. [6 - 10] Hay un arma para cada ocasión en todas las curvas.

Locura sobre ruedas

Es la hora de volverse loco con tus amigos cuando Mario pierde su corona como el rey los *karts*.

Este juego de carreras tan cursi te da lo que esperarías: una pandilla de marginales conduce por una variedad de circuitos, lanzándose algo más que insultos entre sí. Pero a pesar de su argumento tan simple, un buen juego de conducción depende de la ejecución de la idea. Un vistazo al bípedo *Bomberman Fantasy Racing* da prueba del hecho de que este tipo de juego no se fabrica con tanta facilidad. *Bomberman* fue demasiado cursi, tan cursi que acabó siendo soso. Hace falta un poco más de chispa para captar la imaginación del público. Algo que muerda. Algo excéntrico...

Los conductores en miniatura de *Speed Freaks* sí que son excéntricos. Empiezas con una elección de seis pilotos diminutos: Monty Carlo (¿lo captas?), un chico obsesionado por las carreras, la niña mimada Tanatha, la poderosa Mónica, el colorido Tempest y Brains, con su superlativo cerebro. Realmente, deberíamos decir siete porque el sexto, el valentón Buster, tiene su flaco colega, Wedgie, sentado a su lado. Tan apretados están que parece que a Wedgie le tienen que abrir con lanceta. A todos les faltan brazos y piernas, pero vienen equipados con manos, pies y enormes cabezas. Los cochecitos en sí también son minúsculos. Sin motor, tienen un volante, cuatro ruedas y poca cosa más.

Al haber eliminado los detalles innecesarios, los fabricantes dublineses de Funcom han dirigido su atención hacia los aspectos más importantes, como las caras de los personajes. Cuando adelantas a los otros en busca de posiciones, tu personaje arruga la cara como alguien avanzando en un atasco a las ocho de la mañana, sólo para que sepan que le estás pasando. También, si alguien recibe el impacto de uno de tus proyectiles o bombas, tu personaje recibe el puñetazo de un



[1 - 3] «Lo importante no es ganar sino participar». La persona que lo dijo nunca había jugado como un conductor con la cabeza hinchada en este compulsivo juego.

puño desmembrado y una sonrisa sádica como confirmación.

Aunque no se presta mucha atención a los detalles mecánicos y a la física de conducción, el cochecito de cada personaje se maneja de manera diferente. Tempest tarda más en ganar velocidad, pero cuando va a plena marcha, sabrás en qué emplea sus energías. Mónica no es tan rápida, es más ligera, toma las curvas con más facilidad y se recupera rápidamente después de chocar contra las paredes.

Los circuitos también son geniales. Sin el peso de las pretensiones de realismo, los fabricantes han disfrutado con tanta libertad. Aunque no sean demasiado detallados, cada circuito se realiza con colores intensos, con decorados en 3D sólidos y muy refrescantes después de tantos simuladores de carreras que aspiran al realismo fotográfico.

Cada circuito es diferente, pero se basan en cuatro ambientes básicos. La ciudad, la pista de barro, la isla y la cala. Las zonas están claramente inspiradas en *Mario Kart*, pero los gráficos y paisajes superan cantidad a los granulados esfuerzos de la N64. Aunque pasas los escenarios a una velocidad diabólica, tienes tiempo para admirarlos y oír los gritos de los espectadores. Los fabricantes han sido muy astutos, y los mejores escenarios se encuentran al final de los tramos rectos para que se aprecien mejor. Y hay mucha variedad. En las pistas de las calas pasas por medio de un bosque denso, llegas a una playa dorada y luego entras en el resplandor anaranjado de las cuevas de lava, todo ello en un solo circuito.

Durante cada vuelta hay dos tipos de objeto que recoger. Primero, los *power-ups*. Estos contribuyen a la Barra de Velocidad que puedes utilizar para la potencia extra en los tramos rectos o para evitar los ataques, pero si esperas hasta que se llene la barra se da un aumento de potencia adicional. Los otros extras son armas. Tienes de todo, desde los Misiles Sencillos y la Ametralladora que requieren mucha precisión hasta los Misiles Buscadores de Blancos que puedes disparar y olvidar. Para fines más defensivos, los Predadores te dan invisibilidad, y por lo tanto inmunidad contra los ataques. El Pop, que pincha los neumáticos de los otros competidores, es el más valioso. Quizá no sean elecciones muy inspiradas, y muchas se han copiado de *Mario Kart* y *Wipe-Out*, pero todos sirven para alguna cosa y están repartidos por toda la pista de manera que nunca te quedas indefenso durante mucho tiempo.

Vale la pena buscar todas las armas que puedas, porque los personajes controlados por el ordenador no están allí simplemente para hacerte compañía. Del mismo modo que los niños más pequeños del cole a menudo eran los más peligrosos, estos enanos son muy agresivos y no se rinden nunca. Queda claro que tienen mucha ira y amargura que consumir, y enfocan sus emociones en hacer que tu vida sea una miseria. Es algo así como alguien dándote continuamente en las costillas y diciendo «¿a que no te gusta esto? ¿A que te molesta?». Pero cada vez que lances el joypad al suelo de disgusto, lo recuperarás en busca de venganza.

Son estas mezquindades las que forman la base del aspecto más destacado de *Speed Freaks*: la acción multijugador. Hace demasiado tiempo que muchos juegos para PlayStation se limitan a las competiciones para dos personas pero aquí, por fin, hay uno que hace buen uso del Multi Tap. Es que hay algo oscuro que acecha en las profundidades de *Speed* Freaks que corroe el alma. Se convierte en una plataforma desde la que todos los amigos pueden vociferar todos los odios que se profesan entre sí. Puede que parezca catártico, pero parece que reproduce el odio y la desesperación. Pero de todo lo oscuro también surgen alegrías. El sabor de la victoria nunca fue más dulce que cuando se le ha arrebatado a un amigo diabólico en la última curva. Pero la derrota no duele más que cuando el fijador de objetivos aparece en tu hombrecillo y tu destino queda determinado

Funcom lo ha metido todo en un juego en el mundo actual en el que los Motores de Emociones y argumentos épicos pueden parecer trivialidades. Pero, a pesar de ser tan divertido, está lleno de pasión y profesionalismo. Quizá no tenga el *chic* de *Wipeout*, pero la acción monojugadora es muy satisfactoria, y la acción multijugador lo lleva más allá de los simuladores serios. Es mejor que *Mario*, pero eso no es lo que importa. Es el mejor juego de su estilo en PlayStation y una compra imprescindible para cualquier persona que tenga amigos. Cómpralo ayer.







[1] Los personajes se giran para mirar sus rivales. [2] Una pandilla abigarrada.







[1 - 2] En los tramos rectos de las ciudades puedes pisar a fondo.

PlayStation Especial Carreras

VEREDICTO

GRÁFICOS	Gordos y jugosos. Tan buenos que se podrían comer	8
ACCIÓN	Cómprate un Multi-Tap y durará años	9
ADICTIVIDAD	Tan sencillo, tan hermoso	8

El enfoque en la jugabilidad y la falta de pretensiones es muy refrescante y ofrece todo lo que necesitas de un juego de carreras cursi – y un poquito más.

8 SOBRE 10

Editor: GT Interactive
Fabricante: Reflections
Origen: Reino Unido
Límite de edad: Ninguno
Jugadores: Uno

Estilo: Persecución de coches basada en misiones en 3D
Ciudades: Cuatro
Periféricos: Pad Analógico/Dual Shock, Tarjeta de Memoria

DRIVER

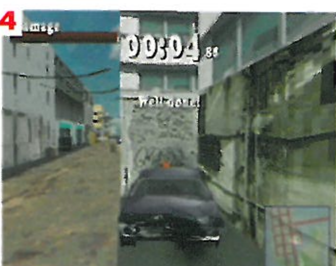
Sin vueltas, sin Contrarrelojes, sin competidores propiamente dichos. ¿Qué tipo de juego de carreras es *Driver*? No lo es. Es un simulador de persecuciones, y tanto mejor..















[1] Sol y coche negro y rápido... no olvides cubrir las ventanas con papel, aquel vinilo quema las piernas. [2] Pareces algo desmejorado. [3] Destroza el mobiliario urbano. Ánimo. A por él. [4] Conduce por los callejones. Eres un gato callejero, pero en coche. [4] Luego hazlo otra vez. [4] Y otra vez. Y otra vez. ... Miau, varrooom ¿eh?

Se basa en películas geniales, calles auténticas y un motor alucinante... Vale, pero ¿por qué es tan bueno?

EN EL CD ¿Qué pasa si mezclas una película de los años 70 con una Guía Urbana y un videojuego excelente? Pues que obtienes *Driver*, uno de los mejores juegos que jamás ha existido para la PlayStation. Quizá el juego más revolucionario de 1999. No puede ser... ¡pero ES!.

El juego tiene toda la física de *Destruction Derby.* Los coches son algo más pesados y dan tumbos por las calles para que casi puedas sentir la dinámica del motor. Además, las calles se representan con tanto acierto que, según la leyenda, un periodista supo navegar por las calles de San Francisco y llegar a su propia casa. Es verdad. Al menos, es verdad que es una leyenda. La jugabilidad es casi perfecta. Mantiene la idea tan típica de los juegos de conducción de perfeccionar las habilidades de orientación y conducción mientras juegas, pero también tiene toda la esencia de *Destruction* Derby, con la que vas destrozando otros coches por el camino. Hay que decir que los de Reflections han sido muy generosos. La demo te da un minuto para perder a tus perseguidores. Puede ser difícil o fácil. El truco es conducir hacia adelante, buscar las líneas amarillas a la izquierda y seguirlas. Les vencerás y te sobrarán segundos. Para que sea un poco más complicado, elige otra ruta. Algunas son casi imposibles y para otras simplemente tienes que ser un conductor rápido y prudente.

DE PRINCIPIO A FIN

Tienes que llevar este coche hasta las afueras de la ciudad y cruzar un puente cuando llegues. Si lo cronometras bien incluso puedes, después de acelerar rápidamente hacia el puente y pisar los frenos, observar como los coches de la poli pasan volando por encima de tu cabeza sin hacerte ningún daño. Actúa como si silbaras y cruza el puente sobre el río Kwai (o el que sea). Dentro del coche, por supuesto.



[1] Sal a toda pastilla para escaparte de la poli en línea recta.



[2] Acelera en una línea recta para alejarte del coche de la bofia que te persigue.



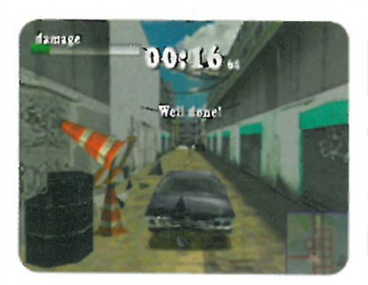
[3] Y aquí tampoco varía mucho de aquello de líneas rectas y aceleración.



[4] Ahora que estás en la autopista, pasa por medio de los coches de la plasma en línea recta.

MÉTETE EN LOS CALLEJONES

Si quieres fastidiar la vida de los polis, métete en los callejones. Conduce hacia adelante, y cuando veas el avión despegando, toma la próxima a la izquierda. Allí al fondo hay un callejón genial para perder los polis, y hay otro en la manzana hacia el oeste. Debes atravesarlos a toda velocidad; cuando salgas, date la vuelta y vuelve a meterte dentro. No dispones de mucho tiempo, pero estos tíos se liarán como si el mañana no existiese. No lo lograrás al primer intento, pero con un poco de práctica escaparás de entre sus manos como una anguila en un puño lubricado.





RETO

Pierde el coche de la poli en menos de 10 segundos. Podríamos darte un montón de pistas y sugerencias, pero entonces no sería un auténtico reto, ¿verdad? Pues, ¡vamos! Busca el anillo y atraviésalo. Este reto sí que lo puedes superar. Levanta el trasero e inténtalo. No tienes nada que perder, ¿no?

DEMOS

Después de apreciar la demo jugable de este juego, te preocuparàs por el estado de tu cuenta corriente. Primero lo juegas durante un minuto. Luego lo vuelves a cargar y juegas otro minuto. Después de pasar toda la tarde así te das cuenta que la única manera de impedir que sigas haciéndolo sería salir a comprar la versión completa hoy mismo. Además, tienes un par de demos que muestran dos cosas muy importantes. Primero, se puede conducir un coche y parecer muy, pero que muy, muy chulo. Segundo, que después de haber conducido un coche y haber parecido tan chulo, puedes dirigir y redactar tu propia película de la experiencia. Puedes colocar cámaras donde quieras, puedes panoramizar, puedes hacer *zoom*, incluso puedes gritar «¡Acción!» (si insistes). Compra este juego o tu cerebro no te lo perdonará nunca




CRASH

La cosa que tiene este juego, esa cosita que falta en tantos otros, es esa intangible grandeza que desafía todas las teorías y encomios... el choque.

Este choque no es una pequeña irritación que fastidia la acción de verdad. En *Driver* son las colisiones y encontronazos de la velocidad máxima a través del tráfico espeso que se reduce a cero con el impacto de tu parachoques con el igualmente rápido parachoques de otro coche. ¿Puedes sentir lo que estamos diciendo?

La emoción automovilística podría ser otro nombre para este juego. Por supuesto, los choques sí que impiden tu progreso y te vuelven abruptamente a una especie de realidad, pero valen todo el tiempo que duran.

¡A chocar! Los desnucamientos no importan.








CONTROLES



Pisa a fondo. O pulsa X si realmente quieres moverte.

D-Pad	Girar
△	Freno de mano
⊗	Acelerar
□	Freno/marcha atrás
○	Quemar motores
R2 L2	Girar cámara derecha/izquierda (vista atrás)
R1	Claxon



[5] Intenta superarlo a la perfección. Fíjate como la delantera no muestra ningún daño.



[6] Después de la autopista tan recta, por aquí debes prepararte para girar.



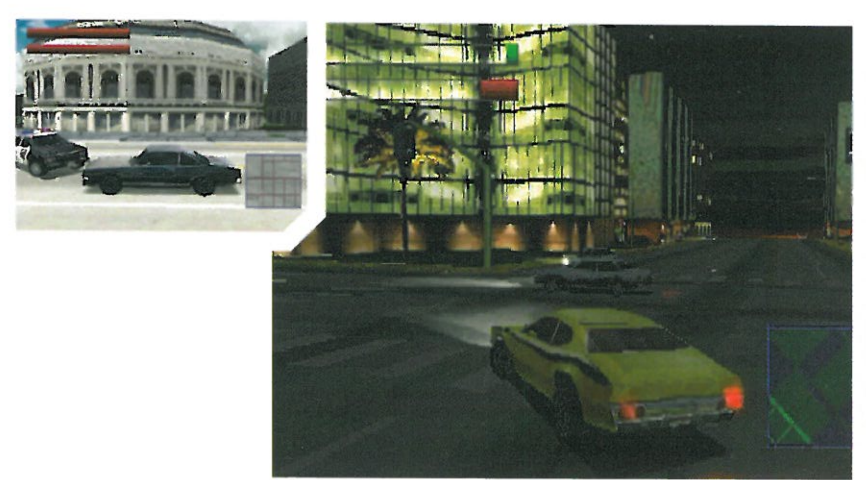
[7] Entra en la tercera calle. Apunta cuando estés seguro que los polis están en tu cola.



[8] Si no lo haces bien, la escena tendrá este aspecto.



[9] Si llegas al final, acabarás con algo así. ¡Felicidades!





As de la conducción

Lánzate por las principales calles de la América de los setenta en un coche tan grande como un autobús. *Driver* es *Grand Theft Auto* en 3D...

Imagínate, si quieres, *Ridge Racer Type 4*. O *Gran Turismo*. Imagina los coches, las pistas, la conducción. Ahora, imagina que no sigues por la pista y giras a la izquierda en la siguiente curva en lugar de a la derecha. Imagina que conduces durante kilómetros en dirección completamente contraria a la de tus competidores. Detenerte en los semáforos, disfrutar conduciendo entre el tráfico y admirar pantalla tras pantalla cambiante escenario.

O bien imagina un juego de *Grand Theft Auto* en el que la cámara, de repente, *cayera* dentro de la pantalla con rechonchos coches en 2-D y edificios toscamente dibujados adquiriendo vida en 3-D. Los peatones caminarían por las calles en lugar de deslizarse de forma plana por ellas y la luz del sol proyectaría en las aceras las sombras creadas por las farolas sobre los árboles .

Lo que estás imaginando es, en realidad, *Driver*, el nuevo juego de conducción de los creadores de *Destruction Derby 1* y *2*. Un juego que, a pesar de la presencia de coches, alquitrán y neumáticos, no es en absoluto un juego de conducción. Se trata de la vida real en el interior de una ciudad avanzando por tu PlayStation. Hay semáforos, embotellamientos y la presencia permanente y vigilante de polis. Aparca y los peatones estarán andando a tu lado, los coches estarán explorando la ciudad, deteniéndose en los semáforos y, en general, comportándose de forma tan aburrida como en la vida real. Afortunadamente, entre los cientos de inocentes conductores de domingo, están al acecho viles malos para acelerar un poco las cosas. Uno de ellos eres tú mismo.

Juegas como Tanner, un policía en misión encubierta cuyo objetivo es desvelar la identidad de Mr. Big. Tanner ha renunciado a su insignia, ha guardado su uniforme en el armario y vive ahora en un motel asqueroso, donde sus nuevos colegas del mundo del crimen se comunican a través de su contestador automático. Es una manera astuta de servir una selección de misiones motorizadas al jugador, que escuchará los puestos de trabajo ofrecidos a través de las soberbias actuaciones de un gran elenco de actores. Cada misión lanza proposiciones tan tentadoras como machacar el coche de un rival o entregar misteriosos paquetes... La elección de la próxima misión es absolutamente tuya.

Activa el contestador automático, que te dirá cuántos mensajes tienes y te invitará a escucharlos. Cada uno explica los detalles de las misiones (o trabajos) que se le ofrecen a Tanner. A veces sólo encontrarás un mensaje, otras, tres o cuatro, y entre ellos, divertidas llamadas de gente equivocándose de número o amigos que quieren saber de ti. Si te gusta cómo suena una misión, la aceptas y apareces dentro de tu coche a la puerta del motel. De repente, estás al volante de tu coche, y el scanner (arriba a la derecha) te muestra hacia dónde debes dirigirte. Además, hay unos útiles puntos que te muestran las posiciones de los polis. De vez en cuando, una misión empezará con un viaje a la tienda de coches, donde un colega te mostrará los que están a la venta. La misión que estás llevando a cabo, junto con la velocidad, aceleración y fuerza de cada uno de los coches que se pueden ver, tiene una influencia sobre la selección del tipo de conducción. A menudo eres invitado a la tienda para mejorar la selección.

SI TE GUSTA CÓMO SUENA UNA MISIÓN, LA ACEPTAS Y APARECES DENTRO DE TU COCHE

Driver

A veces, algunas misiones deben ser llevadas a cabo en determinados coches, como una de nuestras misiones favoritas, en la que secuestras al jefe de una banda rival en tu taxi de aspecto inocente y luego ejecutas tantas maniobras estrambóticas como puedas para asustar al pobre. Un medidor en la parte superior de la pantalla muestra lo asustado que está. Otra misión requiere el cuidadoso transporte de una caja de gelignita en la parte trasera de un pick-up. Desgraciadamente (ni te lo imaginabas), los polis se enteran de tu viaje e intentan capturarte, lo que lleva a una deliciosa combinación de evasión de polis (conduciendo como un chalado) mientras intentas no tostarte la cara con una explosión prematura. Una vez más, se utiliza un sistema de medición, que muestra esta vez lo agitado que está el «plástico».

Hay 44 misiones en total y terminar exitosamente algunas proporcionará más a tu máquina. Es posible avanzar en el juego de principio a fin terminando 25 misiones. Si fracasas en una misión, tienes otra oportunidad. Si fallas tres veces eres expulsado del juego por incompetencia y vuelves al último juego salvado para reiniciar la acción.

Al final de la última misión, tu rendimiento es evaluado por tu índice de éxito/fracaso y tu eficacia, y obtendrás un puesto en el ránking, por lo cual eres tentado a volver a jugar indefinidamente. Evidentemente, cuando vuelves a jugar puedes salir airoso de las misiones en las que fracasaste la última vez. Añade a esto los subjuegos (ver más abajo), y estarás ocupado durante meses.

Driver no es *Grand Theft Auto* en 3-D. Existe realmente un parecido (coches, misiones, argucias ilegales), y se puede poner en duda si *Driver* existiría sin que *GTA* hubiera creado primero el modelo de crimen al volante, pero el nuevo juego se está labrando su propia ruta al éxito. Si *GTA* era bueno, a pesar de tener el aspecto de algo que hubiera escupido el gato, imagina cómo sería la misma acción en una completa y bien realizada 3-D. Especialmente, si tienes en cuenta la opción de crear tus propias películas a través de las excelentes opciones de repetición de juego. *Driver* con tiroteos, atropellos mortales y baños de sangre provocaría pesadillas a cualquier individuo mentalmente equilibrado.

Seguro que alguna misión te resulta familiar (esa barra de energía se utiliza para representar un montón de cosas distintas), pero el desarrollo del argumento y la estructura en ramas de las misiones no sólo te hace sentir como un pequeño engranaje dentro de una enorme y elegantemente degenerada maquinaria, sino que también te tienta a jugar una y otra vez.

Te suplicamos que te pongas tus más elegantes guantes para conducir, te vistas con ropa antirreflectante y pruebes *Driver*. Te prometemos una experiencia única.





VEREDICTO

PlayStation *Especial Carreras*

GRÁFICOS	Increíblemente detallados y deliciosamente variados	10
JUGABILIDAD	Tal vez algo repetitivo, pero sigue siendo un AS	8
ADICTIVIDAD	Con las opciones extra, es enorme	8

Un concepto totalmente nuevo en los juegos de conducción. Delicioso de contemplar y satisfactorio al jugar, está cerca de la perfección.

9 SOBRE 10

Editor: Codemasters
Fabricante: Codemasters
Origen: Reino Unido
Limite de Edad: Ninguno
Jugadores: Uno a Cuatro (link-up)
Estilo: Simulador de Carreras
Coches: 16, incluyendo los coches de apoyo
Periféricos: Pad Dual Shock, Tarjeta de Memoria



Si crees que las carreras con turismos son para los entusiastas con parches de cuero en los codos, será porque nunca has visto ni jugado este simulador turbo-lento.

A continuación...









[1 - 3] ¿Es éste el mejor circuito del CD? Lo es. Bueno, siempre que no prefieras los circuitos de *Ridge Racer 4*, o incluso los de *Wip3out*.

DEVOLVER EL GOLPE

La IA del ordenador en *TOCA 2* es la mejor que encontrarás en cualquier juego para la PlayStation. Si chocas, incluso de manera muy suave, contra otro piloto, lo recordará. No sólo eso, sino que hará todo lo que pueda para igualar o superar el daño. Esto puede ocurrir en forma de un ligero empujón cuando te adelanta, o un trompazo durísimo si intentas adelantarle. Pero el hecho es que esta gente imaginaria puede fallar. Si viran por la pista en tu dirección pero consigues frenar y hacer una maniobra con suficiente rapidez, viran por delante de tu coche y acaban en lugar abierto, desde donde acaban saliendo de la pista, o les puedes dar un ligero empujoncito tú mismo.

Pero hay que jugar a los choques con mucha cautela. Puede ser divertido, pero si dedicas demasiado tiempo a apuntar hacia los demás coches y no a las líneas de carrera, te lo pasarás bomba pero tu clasificación será pésima. Tú eliges, pero a diferencia de la mayoría de las decisiones de la vida, ésta es una que no puedes perder.



Posiblemente la experiencia de conducción más auténtica que la PlayStation te pueda ofrecer. Juega la demo y decide...

EN EL CD Desde el principio éste es uno de los juegos más emocionantes que puedes jugar. Empiezas en la última posición y tienes dos opciones; o intentas ganar tanto terreno como puedas desde la salida cuando los coches se van acelerando hacia la primera curva, o vas ganando posiciones de manera más paulatina en lugar de arriesgarlo todo.

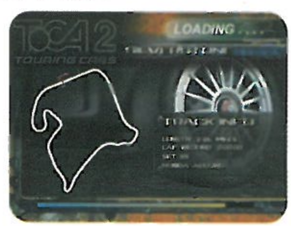
Pero, un aviso. La primera curva puede hacer la fortuna o ser la ruina. Si decides ir a toda pastilla es casi seguro que chocarás con otro coche. Es muy probable que pierdas el control del coche, y todos los demás seguirán por la pista mientras que tú trazas dibujos en la arena.

Si no sales de la pista, tienes muchas posibilidades de seguir serpenteando hacia la cabeza por medio de decisiones espontáneas y una conducción excelente... o saliendo girando de la pista por temerario. La técnica de tus dedos será determinante.

Conduces por el circuito de Silverstone, donde hay un par de curvas en horquilla y unos tramos largos y rectos de asfalto demasiado tentadores. Para correr por

DE PRINCIPIO A FIN

La realidad. Un concepto difícil de comprender – sobre todo si hoy es uno de aquellos días en los que sacudes la cabeza para quitar esa doble visión que tienes. Aparte de eso, esta experiencia es muy real, y como simulador de la realidad, lo hace muy bien. A menos que, por supuesto, esa cosa no sea real...



[1] Un mapa del único circuito por el que puedes dar tres vueltas en dos coches.



[2] Si quieres hacer cambios, adelante. Es casi como si el juego te dijera «cámbiame...».



[3] Preparados... listos... ¡Ya! Un clásico, qué duda cabe.



[4] Mira, el público se va corriendo por debajo de la pancarta de pastillas de menta.

LOS COCHES EN CUESTIÓN

HONDA ACCORD

Un coche de ensueño. Puedes cambiar las estadísticas, pero el coche básico por defecto es fácil de manejar, rápido y lo suficiente duro para dar palizas a los demás coches. Cuando te acerques a las curvas, no aceleres, frena en el último instante y acelera de inmediato cuando hayas superado el ápice. Así irás más rápido que tus rivales.

VAN DIEMEN

Hay que conducir este Formula Ford de manera totalmente contraria a como se hace con el Honda. Los frenos son tan sensibles como tú mismo enfrentado a exámenes finales, y el volante es más delicado que un frutero hecho con una baraja de cartas. Completar una vuelta entera sin perder el control, chocar o acabar en la hierba es tan fácil como trenzar la niebla en un huracán mientras llevas gafas de soldar y una abrazadera de lenguas.









DIRECCIÓN CONTRARIA

Es la hora de la confesión. Todos, en algún momento, tenemos que confesar nuestros pecados nocturnos. Quizá estemos un poco aburridos, quizá queramos pasar el rato. Una cosa desencadena a otra, y no podemos resistir la tentación. Los dedos demoníacos empiezan a temblar y antes de que lo adviertas... ¡Sí! Decidimos conducir el coche en dirección contraria. ¿Por qué? Porque sí.

En la demo de *TOCA 2* estás invitado a hacer estos actos anárquicos. Incluso puedes quitar el aviso que suele aparecer en este tipo de juego para que no tengas escrúpulos a la hora de estropear la carrera a todos los demás.

El secreto de la conducción en dirección contraria, sobre todo si juegas con un amigo, es mantener los ojos abiertos y acordar algún sistema de puntuación. Normalmente si das con el coche de cabeza ganas más puntos, pero puedes otorgar puntos por la cantidad de coches con los que puedes colisionar de un intento. También puntos por estilo que ganas si uno o más coches acaban en el aire.

Es otra manera muy inventiva de alargar la vida del juego cuando hayas descubierto que, después de mucha práctica, eres el mejor conductor del circuito.





CONTROLES

En *TOCA 2* el control lo significa absolutamente todo, si no incluimos el dinero, sexo, poder, prestigio, la vida y la muerte.

D-Pad	Dirección
⊗	Acelerar
△	Vista
□	Freno
○	Pausa/Opción

RETO

Empieza con el Honda e intenta quedar quinto en el tiempo más lento que puedas. Así de simple.
Para hacerlo, debes forzar la máxima cantidad de coches fuera de la pista en la primera curva, pero manteniendo el control de tu propio vehículo. Luego, cuando al menos estés en la quinta posición, debes conducir tan defensivamente como puedas, desplazándote lentamente pero con agresividad, dando contra todo lo que se te acerque. No es fácil, pero sí divertido. También, si alguien viene desde atrás, tienes que vencerle. Lo malo de este juego es que te enseña cuánta diversión podrías tener con algo más de dos vueltas. Pero bueno, se supone que para eso existe la demo.

la pista puedes optar por el sensato Honda Accord para plantar cara a los otros 15 motores, o el Van Diemen, más loco que un pez en una corrida de toros, contra sólo nueve.

Estos coches de sub-formula son difíciles, inquietos, caprichosos y frágiles. Suelen girar demasiado, frenan muy abruptamente y, si las ruedas tocan otro coche, dan vueltas de campana.

Sugerimos que te familiarices con la pista en el Honda y que sólo pases al Van Diemen cuando creas que sabes lo que estás haciendo.



[5] ¡Epa! Una pequeña colisión, pero has recuperado una posición.



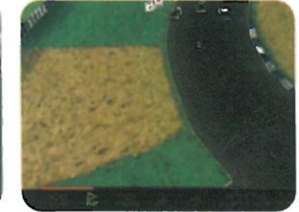
[6] Y ahí tienes otro trompazo. Pero sigues en la decimoquinta plaza.



[7] Otro choque. A los otros pilotos no les va a gustar nada.



[8] Ah..., vuelves al último lugar. Parece que encima vas en dirección contraria.



[9] Se acabó la carrera. Pero ahora puedes disfrutar de la repetición.





[1] Rojo significa parar. Verde significa salir. Y muy rápido. [2] Lo que pasa si no frenas en el momento adecuado. [3] No importan los efectos, no recomendamos que hagas deslizar el coche para tomar las curvas. [4] Es fácil chocar, especialmente si vas en dirección contraria. [5] Acércate a las chicanes con precaución, luego pulsa acelerar cuando salgas.

La gama TOCA

Dar vueltas por Silverstone en un Volvo puede sonar bastante aburrido. Pero mete 280 caballos de potencia bajo del capó y las cosas cambian.


Después de la tercera carrera del Formula Uno de esta temporada, la conversación en los bares fue bastante previsible. «¿Quién ganó el Gran Premio?». «Oh, McLaren primero y segundo, como siempre».

Ya tocaba que los aficionados del motor empezasen a buscar las emociones por otra parte. Y no tardaron en encontrar el mundo de los turismos. Y no era nada sorprendente. Puede ser muy divertido ver como 16 turismos, con millones de pesetas invertidos en las mejoras de los motores, marchas y suspensión, chocan entre sí mientras dan vueltas por circuitos pequeños, forzando de vez en cuando a sus rivales de la pista.

Los nuevos y viejos aficionados de las carreras de turismos deberían probar *TOCA* - el título original que tropezó con tanta competición en la PlayStation. En esta segunda versión, los fabricantes han intentado introducir mucho más que sólo turismos en un juego de, este, turismos. Ahora puedes conducir un montón de diferentes vehículos por los muchos circuitos de Gran Bretaña, incluyendo los AC Superblowers (básicamente los Cobra), los Jaguar XJ220, los Speed 12 concept de TVR e incluso los Grinnal Scorpions con tres ruedas. Pero volveremos al tema más tarde.

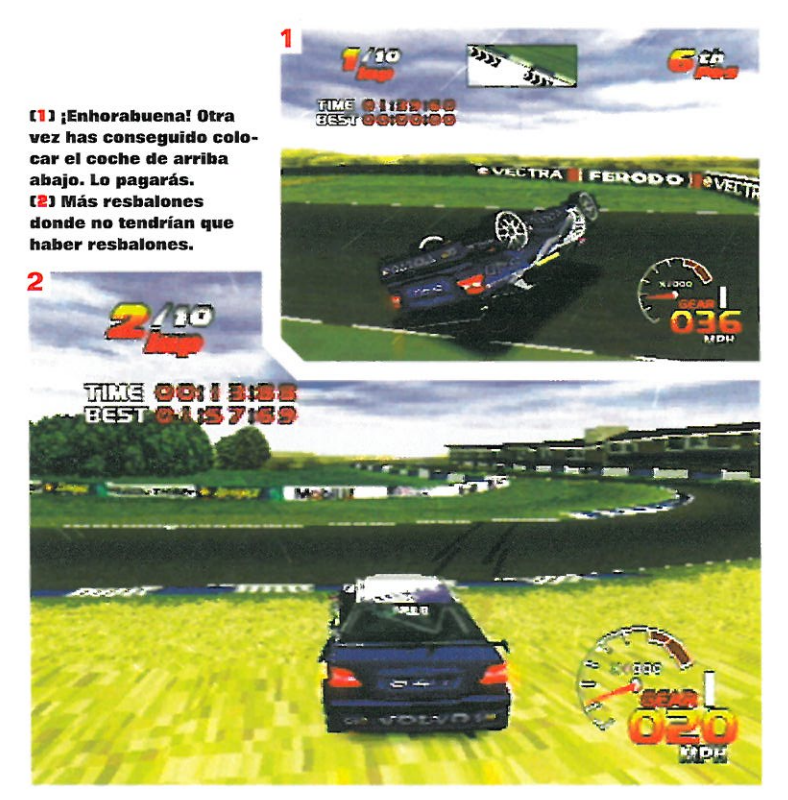
También hay un nuevo motor de gráficos modificado que aumenta el ritmo de imágenes y mejora el aspecto del juego. Codemasters anuncia un ritmo de 60 imágenes por segundo, comparado con los 30 del original. También cabe destacar que estos gráficos optimizados funcionan en una resolución mucho más alta que los de *TOCA 1*.

También hay un nuevo modo Batalla en el que *debes* conducir por el circuito en dirección contraria, esquivando el tráfico (como si nadie lo hubiera hecho con el original) y hasta cuatro jugadores pueden participar en algunos modos, con dos jugadores por televisión a pantalla partida. Básicamente se puede participar en cualquier tipo de carrera, aunque pasarás la mayoría de tu tiempo jugando la Carrera Única o probando tu suerte en uno de los campeonatos.

SI BUSCAS LO MEJOR, ESTE ES EL TÍTULO QUE NECESITAS.



TOCA 2



[1] ¡Enhorabuena! Otra vez has conseguido colocar el coche de arriba abajo. Lo pagarás.
[2] Más resbalones donde no tendrían que haber resbalones.

TE DA LA POSIBILIDAD DE CONDUCIR COCHES QUE SON DOS VECES MÁS POTENTES QUE LOS TURISMOS HABITUALES.

Otras mejoras incluyen el doble de circuitos, con algunos circuitos no británicos para los torneos internacionales, y más comentarios. Pero no sólo tienes las observaciones sobre los circuitos, puntuaciones y cosas del estilo, sino también los comentarios de tu equipo en los boxes, avisándote si tienes que pasar por allí, observando tu progreso y preguntando por tu estado de salud después de los choques más violentos. Se han modificado todos los coches, ahora con ventanillas transparentes para que puedas ver lo que les pasa a los otros pilotos cuando los golpes les lanzan de acá para allá.

El Campeonato *TOCA* es el modo de competición auténtico, pero no es lo mismo que el del juego original porque las reglas de la temporada 1998 son un poco diferentes. Cada uno de los 13 eventos está dividido en dos etapas (carreras), una corta y rápida, y otra más larga. Para las dos, sólo tienes una vuelta de clasificación (en lugar de las tres de la temporada pasada) y en la carrera larga tienes que pasar por boxes para los neumáticos. Un buen tiempo de clasificación es esencial para las carreras cortas, porque dispones de muy poco tiempo para ganar posiciones, sobre todo en las pistas más estrechas.

Mientras vayas avanzando por la temporada, sumas puntos que cuentan para el total, pero, como pasó en el original, quedas eliminado del Campeonato si no ganas una cierta cantidad de puntos por cada evento. Sólo puedes completar el Campeonato entero en los modos más difíciles – no importa cómo lo hagas en el modo Principiante, no puedes seguir más allá del tercer evento.

El otro modo de Campeonato es el de la serie de Coches de Apoyo, y es aquí donde entran los coches no-turismos. Sólo puedes empezar la serie en un Ford Fiesta o Formula Ford, pero mientras vas sumando puntos, puedes acceder a unos ocho coches más. Este sistema de «jugar más, recibir más» aumenta la longevidad de *TOCA 2*. Por haber introducido este reto con los Coches de Apoyo, Codemasters incrementa el atractivo de *TOCA 2* al darte algo diferente que manosear cuando te hartes de los turismos. Hay que decir que parece una adición bastante superflua al juego principal, pero tienes la oportunidad de conducir coches casi dos veces más potentes que los turismos habituales.





Como incentivo adicional, Codemasters ha incluido algunos modos de trucos y circuitos extra que aparecen sólo si sumas una cierta cantidad de puntos. Estos incluyen nuevos modos de conducción y más coches para conducir.

Gracias a todos estos extras, el nuevo juego es mucho mejor y más realista que el original, pero en cuanto a emoción, no existen grandes diferencias entre ambos. Los comparamos cara a cara, y la primera versión aguanta el tipo al lado de su sucesor. Si recuerdas que ahora puedes comprar *TOCA 1* a mitad de precio en Platinum, entenderás por qué debes pensarlo bien antes de comprar nada. Si quieres lo mejor, cómprate la nueva versión. Codemasters se ha esforzado mucho para actualizar *TOCA 2* a las nuevas normas de la temporada actual, y también ha añadido mucho al juego. La atención al detalle es asombrosa –hasta, por ejemplo, las moscas aplastadas contra el parabrisas.

Pero si lo comparas con otros juegos de carreras, las cosas no quedan tan claras. En nuestra opinión, el mercado no ofrece nada mejor que *GT*, y la experiencia fuera del asfalto de *Colin McRae* es, hay que decirlo, más divertida. Pero nosotros compraríamos *TOCA 2* antes que cualquiera de los títulos del Gran Premio (es decir *F1 '98*) y esto ya es algo. En el fondo, depende del estilo de juego que busques – el Turismo es más agresivo y mordaz que el Formula Uno y se traduce bien en los videojuegos. Si te atrae el concepto, cómprate *TOCA 2* y no te decepcionará.





Las vistas desde dentro de los coches son geniales. Y te permiten apreciar el parabrisas roto por culpa de tu conducción en dirección contraria.

PlayStation Especial Carreras

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Mucho detalle, amplia distancia de imagen**	**9**
■ ACCIÓN	**Los coches se zarandean como en ningún otro juego**	**9**
■ ADICTIVIDAD	**Difícil de dominar y con muchos circuitos**	**9**

Aunque *TOCA 2* esté mejor que el juego original, los nuevos coches son bastante superfluos. Pero sigue siendo uno de los mejores y más divertidos juegos de

9 SOBRE 10

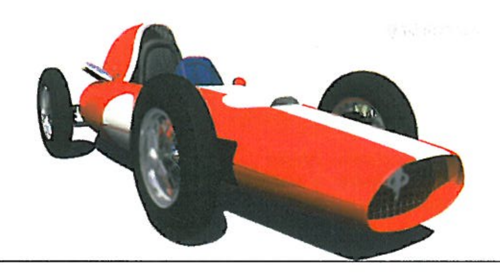


EDITOR: Mindscape	**GÉNERO:** carreras de golpes y porrazos
FABRICANTE: Supersonic Software	**POWER-UPS:** 10
ORIGEN: Gran Bretaña	**PERIFÉRICOS:** Pad analógico, MultiTap, Tarjeta de memoria
RESTRICCIÓN DE EDAD: Ninguna	
JUGADORES: De uno a cinco	

CIRCUIT BREAKERS

***Circuit Breakers* no es uno de los juegos más sofisticados de la PlayStation, pero sí uno de los más divertidos que puedes encontrar y para el que no hace falta romperse el coco pensando.**



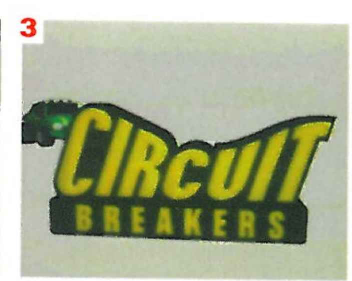


A continuación...















[1] Ésta es la demo que aparece después de haber jugado al simulador. [2] Éste es tu Mini verde. [3] El título que aparece en pantalla antes de que empieces a jugar. [4] La demo... otra vez. [5] El juego está bien, pero resulta un tanto fanfarrón, ¿no crees? [6] ¡Ten cuidado con esas curvas!

Intentó arrebatarle el trono a *Micro Machines*... Y lo consiguió. ¡Señoras y caballeros, les presentamos El juego de conducción más chiflado de todos los tiempos!

EN EL CD Supersonic creó, junto con Codemasters, una conducción de lo más divertida con *Micro Machines*. Entonces siguieron su propio camino y produjeron *Supersonic Racers*, que no era nada malo. Más tarde volvieron a entrar en combate con *Circuit Breakers*, simulador en el que puedes encontrar la máxima diversión con supuestos vehículos para eternos infantes. No hay nada de extraordinario en lo que vamos a explicar a continuación. Los presuntos coches son de gran colorido y veloces. Corren por circuitos increíblemente retorcidos y plagados de curvas y se van haciendo con toda una variedad de armas que harían que Genghis Khan babeara como un cazador en una fábrica de zorros. Por desgracia, la demo es para un solo jugador. Tú contra la máquina. Sin embargo, todavía hay algo de traición en la que sumergirse y power-ups con los que jugar. El camino te lleva por otro circuito escarpado y lleno de nieve con curvas extremadamente deslizantes («Por favor, déjame pasar a toda velocidad esta curva cerrada». «No, precipítate hacia tu derrota, pobre desgraciado». «¡Aaahhhhhh!»).

Puedes intentar aprender a conducir por la pista con habilidad, pero pronto te darás cuenta de que no vale la pena. Sólo tienes que golpear, disparar y destruir el resto de los coches. Y si hay algo que tienes que practicar es una risa malvada. Es la máxima diversión que serías capaz de soportar... (a menos que juegues a *Crash Team Racing*).

DE PRINCIPIO A FIN

¿Qué piensas... crees que es, en cierta manera, difícil? Pues no es así -y aunque lo fuese, que no lo es, es así como juegas. Sin embargo, ganar es otro asunto muy diferente. No podemos ganar por ti. Podemos darte consejos, pero no podemos aparecer en tu casa, apoderarnos del mando, jugar y ganar. No podemos porque estamos ocupados. Lo entiendes ¿no?



[1] Conduce tu burbujeante cacharro hasta uno de los dos podios.



[2] Ahora selecciona la única carrera que puedes seleccionar -o sea, la que ves-.



[3] Espera, espera. Ahora tienes que esperar a que desaparezcan los números...



[4] ¡Ahora! Conduce como un rayo. Tan rápido como puedas -rápido, rápido y gira-.

¿OLVIDADO EN EL ESTANTE?

Cuando apareció *Circuit Breakers* muchos pensaron que significaba la muerte de *Micro Machines*, que parecía un zapato viejo. De eso hace ya algún tiempo. Pero si se compara con *Speed Freaks* y *Crash Team Racing* (ambos posteriores) ¿sale bien parado *Circuit Breakers*?

Bien, nos gustaría afirmar que sigue siendo el simulador más divertido de la PlayStation, pero si echamos un vistazo a estas imágenes parece poco probable. No es que no valga nada, y todavía puedes pasártelo en grande, pero el tiempo le ha pasado factura. Los gritos y alaridos gráficos del resto de simuladores, junto con la maniobrabilidad y el sonido, significan que este absurdo y divertido esfuerzo ha cumplido sus años, como cualquier otro juego de su época.

Pronto va a aparecer una nueva versión de *Micro Machines* con su tradicional jugabilidad. ¿Por qué no debería ser capaz de lo mismo *Circuit Breakers*?





HORA DE CONDUCIR

No vamos a dar nada parecido a consejos sobre la conducción de simulación, sino más bien sobre cómo llegar al máximo y más extraño sin sentido de la conducción. No obstante, y sin nada semejante a un debate razonado, vas a saber cómo conducir el coche. Lo más importante es tener siempre presente que sea comedia o no estos muchachos van a gran velocidad y por la nieve en donde, incluso en el mundo real, resulta difícil finalizar con éxito.

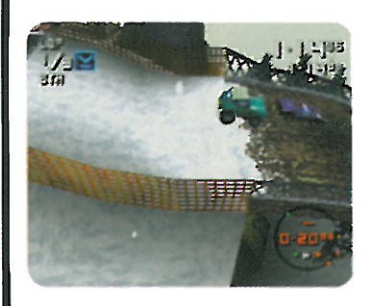
Así pues, el mejor consejo es ir a la máxima velocidad pero preparado para reducir rápidamente. Y no puedes conseguirlo sin la ayuda del resto de los vehículos, así que manténte en el grupo y cuando llegues a una curva, entremézclate con ellos. No intentes seguir la línea del circuito. Sitúate hacia la derecha y así puedes empujarlos fuera de la pista. Por lo demás, conduce de forma endiablada y llegarás muy lejos.





INCONVENIENTES DE LOS COCHES

En la demo sólo puedes conducir dos vehículos: el Cigar Car y el Mini. Puede resultar un tanto pobre, pero sólo para que los conozcas todos, vamos a hablarte de ellos. Supersonic nos ha asegurado que todos los vehículos pesan igual y tienen la misma velocidad punta. A pesar de todo, preferimos separarlos porque, al fin y al cabo, su aspecto es diferente, ¿verdad? Sin embargo, hay que decir que nosotros preferimos los de estilo Mini al resto.





RETO

Son muchos los desafíos que gente como tú califica de «demasiado». Veis exageradas las palabras impresas en esta página y decidís que sí, que hay gente que se atreve con tareas serias, pero que no son para vosotros. Este desafío resulta atractivo. Lo único que tienes que hacer es conducir durante diez segundos con los ojos cerrados. Eso es todo. Conducir diez segundos con los ojos cerrados, desde el principio.

CONTROLES

¿Qué tienes que hacer para devorar almas y destrozar enemigos? Sigue leyendo.

D-Pad	Dirección
⊗	Velocidad
◎	Frenar
R1	Munición
R2	Cambiar de power-up



[5] La pista está llena de nieve y hielo y está muy deslizante. Ve con cuidado.



[6] Aquí, por ejemplo, al final consigues alcanzar un vehículo. Vigila con la curva.



[7] No has visto la curva ¿verdad? Te lo merecías.



[8] Mira, te acercas al grupo. ¡Estás a la cabeza! Adelante. ¡Te están doblando!



Has perdido. Octavo. En realidad, no eras tú, era yo todo el rato...

[1] No, eso no es el juego en sí. [2] ¿El Mini, señor? ¿Desea el señor una linda capota verde a cuadros? [3] Cuando una serie de pilotos son agraciados con el símbolo de la arrancada relámpago, se desata un alboroto. [4] *Circuit Breakers* es la secuela de *Supersonic Racers*.





Tómate un respiro

Da vida a tus viejos cochecitos de juguete en este súper adictivo juego de carreras cenital. No podemos dejar de jugar...









[1] El primero que llegue a 20 puntos se lleva el trofeo (puedes ajustar dicha cifra, pero no lo puedes ajustar a una sola carrera, claro). [2] El Mini verde da a conocer sus intenciones. Brutal. [3] El *power-up* del trucaje del profesor proporciona una velocidad espectacular.

Damas y caballeros, niños y niñas, en estas circunstancias nos corresponde hacer un anuncio formal: *Circuit Breakers* es EL JUEGO DE LOS CAMPEONES.Por supuesto, no siempre fue así. Ha habido muchos juegos merecedores de tan inquebrantable devoción. Unos se prometen en el templo de *Tekken*, mientras que otros prefieren un juego algo más feroz: el festival de defunciones que es *Time Crisis* o quizá la sobrecarga de hemoglobina de *Resident Evil 2*. Opciones obvias, desde luego, pero bien merecidas. Así pues, ¿qué clase de juego podría equipararse a tan sagrados títulos? ¿Qué tal un descarado juego de carreras de minicoches repleto de neón, castillos arcanos, furia en la carretera y adrenalina a raudales? A algunos de vosotros os resultará familiar la encarnación original de *Circuit Breakers*. Se llamaba *Supersonic Racers* y tomó prestados muchos elementos de *Micro Machines*. En interés de la experimentación científica, Supersonic Software ha estado reflexionando al respecto durante un par de años y nos ha salido con *Circuit Breakers*. En el original podían jugar hasta ocho personas a la vez, siempre que contasen con los indispensables joypads y MultiTaps. La característica se ha visto reducida a la mitad, a la más manejable cifra de cuatro jugadores, y así es como *Circuit Breakers* se gana sin reservas el apelativo de EL JUEGO DE LOS CAMPEONES.

ESTE DESCARADO JUEGO DE CARRERAS DE MINICOCHES HA LLEGADO COMO QUIEN NO QUIERE LA COSA Y HA AFERRADO POR EL PESCUEZO A LA REDACCIÓN.

Sigue estas instrucciones para alcanzar la felicidad: dispón cuatro sillas (mejor blandas y cómodas) ante un

[1] No te pegues demasiado al borde de esta pista. [2] El omnipresente circuito nevado es ancho e increíblemente fácil. [3] Las tortuosas pistas alpinas facilitan caídas espeluznantes. Y el hielo no es que ayude. [4] Conduce recto hacia tu rival para divertirte al máximo.



gran televisor; dispón la consola y los periféricos de rigor donde corresponda; asegúrate de que la opción de frecuencia de acrobacias esté ajustada al máximo; juega con tus colegas a *Circuit Breakers*.

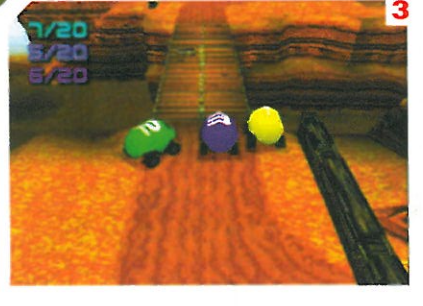
El objetivo de la carrera es dejar a tus rivales debatiéndose al fondo de la pantalla mientras tú te alejas a todo trapo y ganas un punto. No obstante, hay medios más ruines para deshacerte del enemigo, a saber, recoger uno de los *power-ups* que aparecen de vez en cuando. Saber cómo utilizar bien el inventario reunido es toda una hazaña. Ten presente que puedes recoger una plétora de artículos y escoger entre ellos empleando el botón frontal inferior derecho, y ten la certeza son esenciales para convertirte en un piloto consumado.

Circuit Breakers es un divertido y bullicioso ejercicio para el amante solitario de la velocidad, pero su encanto reside en la indispensable opción multijugador, siendo cuatro el número óptimo de participantes. Expulsar a un rival de la pista a cañonazos, reducir tu coche a miniatura, pasar a toda pastilla entre el pelotón, dejar escapar una nociva nube negra para cegar a un adversario, saltar sobre el techo de alguien y aplastarlo, usar el campo de fuerza para remitir otros coches a una muerte prematura... Todos estos atroces métodos de victoria son mucho más satisfactorios si la víctima está sentada junto a ti. Los automóviles difieren en forma y tamaño, pero todos se manejan igual, así que no importa en absoluto si optas por un mini o un coche trucado. Por fuerza te quedas con lo que te parece mejor, y los programadores han hecho un buen trabajo con el control del coche. El exceso de los circuitos también garantiza la exploración. Nos gusta la simplicidad de la pista del cañón y aborrecemos las travesuras submarinas. Disfrutamos con la nieve y el asfalto, pero ponemos los ojos en blanco cuando alguien sugiere un viaje en lancha por Venecia. Es cosa de gustos, nada más.



EL JUEGO DE LOS CAMPEONES es, con diferencia, el deporte de oficina más popular del año. Preferimos *Circuit Breakers* a *Micro Machines V3*, y desde luego es una mejora sobre *Supersonic Racers*. Por la redacción se deja oír «¡Venga, una partidita más!» a las tantas de la noche. Así que, *CB*, aquí tienes tus merecidos nueve puntos.







[1] Para ganar puntos, tienes que escapar bien lejos de tus rivales, por las buenas o... [2] Algunos circuitos presentan plataformas móviles que contribuyen al ambiente burlón. [3] Uno de los trucos convierte todos los coches en judías de colores. [4] Mono, pero conduce un Mini...

VEREDICTO

PlayStation *Especial Carreras*

GRÁFICOS	Esmerados, tipo dibujos animados. Van como una seda	8
ACCIÓN	Emocionante, adictiva, absorbente y muy divertida	9
ADICTIVIDAD	Muy alta con tres amigos contra los que correr	9

Genial con cuatro jugadores. Es una competición elaborada, adictiva e ingeniosa, con algunas de las mejores acrobacias conocidas por el hombre.

9 SOBRE 10




PIRELLI

Editor: Codemasters
Fabricante: Codemasters
Origen: EEUU
Límite de edad: Ninguno
Jugadores: Uno o dos
Estilo: Simulador de rallyes
Etapas: 48 (más de ocho países, cada uno con su propio terreno y condiciones)
Coches: Ocho, más coches adicionales
Periféricos: Pad Analógico/Dual Shock, Tarjeta de Memoria

COLIN McRAE RALLY

El primer juego que retó a *Gran Turismo* traslada la acción del asfalto al barro.

A continuación...



MONTE A TOPE

En Monte Carlo esperarías algo de playa, arena, yates y casinos, pero no estamos en esa parte del Principado. No, nos encontramos en las montañas nevadas –o al menos ahí es donde empiezas. Conducir por las carreteras heladas, pasando por medio de los picos nevados, resulta imposible mantener el pelotón a la vista si vas a un paso normal. Hay que avanzar con bastante rapidez y usar los frenos y el freno de mano en los momentos adecuados para deslizarte por las curvas. Al principio no te dará la sensación de tener mucho control sobre el coche, y hasta cierto punto, tendrías razón. No hay nada de malo en dejar que las ruedas salgan de la pista de vez en cuando para tomar las curvas mejor, pero si no tienes cuidado pasarás demasiado tiempo intentando colocarte de nuevo en la carretera o, peor todavía, dando vueltas de campana que dañan tu coche y tu tiempo.

Al cabo de un rato, dejarás atrás la nieve y en las carreteras más despejadas puedes aumentar la velocidad. Pero no te excedas demasiado. No olvides que todavía existen curvas por las que tienes que girar.

Las palabras no te van a servir para superar esta pista, siempre que dichas palabras no sean la práctica, la práctica y la práctica. Súbete al coche y recorre la pista hasta que la conozcas de memoria. Inténtalo a toda velocidad, y luego con muchísimo cuidado, e intenta relacionar las partes que funcionan. Por desgracia no hay ninguna parte en la que puedes conducir el coche hasta un casino y dar un susto de muerte al aparcacoches.









Rebota, estréllate y avanza a la velocidad de tus sueños en esta maravillosa demo de campo a través que es *Colin McRae Rally*. ¿Por qué no lo pruebas?

[1 - 4] Gran parte de lo que sucede en la demo es así. Conduces rápido, giras el volante, te deslizas, chocas con algo y el coche da una vuelta de campana.







EN EL CD *Colin McRae Rally* es una experiencia puramente alucinante. Todo tiene que ver con los botes que el jugador recibe en esta demo. Si fuera *Tigger Racing – el tigre amigo del osito Winnie the Pooh*–, estaría totalmente chiflado, pero de todas maneras, sí que rebotas muchísimo. «Recta larga, derecha rápida, izquierda lenta y fácil» dice el comentarista mientras tú te encuentras abrochado en el coche con la sangre subiéndote a la cabeza.

Puedes divertirte con dos circuitos, el de Monte Carlo es el 30% nieve y el 70% asfalto, mientras que el de Australia va de arena y polvo (y ni un canguro a la

DE PRINCIPIO A FIN

Una de las mejores cosas (en un juego repleto de mejores cosas) es este tramo del circuito australiano, ya que, aunque esté muy, pero que muy lleno de baches, también es bastante recto y puedes aumentar la velocidad hasta niveles peligrosísimos. En esta captura puedes apreciar como uno de nosotros se enfrenta a esta parte del juego y casi se muere de risa.



[1] En la distancia hay un tren. Dentro de poco tendrás que girar y colocarte a su lado.



[2] La vía del tren es un tramo muy recto.



[3] Pisa a fondo y grita algo así como «yee-haa».



[4] Ahora vas a mucha velocidad, levantando el polvo y chillando «yee-haa»

RETO

Recorre el circuito australiano con la suspensión más suave que hay y los neumáticos para la nieve. Si puedes hacerlo, eres una persona muy, muy ágil. Claro que se puede hacer. Pero hacerlo y además quedar tercero, es que eres todo un superhéroe. Seguro que si Colin McRae lo pudiese hacer en la vida real sería el mejor conductor que jamás haya abierto la puerta de un coche. Pues aquí tienes el reto, haz pedazos tu coche tal como hemos explicado y clasifícate tercero. Hazlo ahora.

EL MAGO DE AUS

El circuito australiano está lleno de desierto, arena y curvas cerradas. Encontrarás unos baches muy fastidiosos, algunos colocados con todo el sadismo del mundo en las curvas más difíciles. Si entras en ellas a altas velocidades, o acabarás en la vegetación o intentando girar en pleno aire, y por lo tanto darás mil vueltas cuando por fin aterrices.

La arena ofrece mejor agarre que la nieve de Monte Carlo, pero gracias a los baches pasas tanto tiempo en el aire (donde el agarre sí que está mal) que casi anula la ventaja. La mejor parte, y la más tentadora, es la del medio en la que ladeas la vía del tren. Parece que el tramo seguirá recto (aunque muy accidentado) para siempre. Pero las cosas buenas no duran, y cuando este tramo acaba, lo hace con una derecha de 45 grados. Las primeras veces que lo intentes no tendrán un final feliz. E incluso cuando sepas exactamente cuándo debes girar y cuándo debes frenar será muy difícil no caer en la tentación de aprovechar algunos metros más a esa velocidad tan alta







ARTILUGTÁSTICO

Si te encantan los artilugios y chismes, estás de enhorabuena. Puedes ajustar los frenos, manosear las ruedas, modificar la suspensión y retocar las marchas. Se puede variar todo. Y la variedad, como bien sabemos, es muy buena. O al menos en principio. Los neumáticos de nieve deberían ser perfectos para el recorrido nevado de Monte Carlo, pero los erizados, aunque perfectos, totalmente perfectos, para la nieve no sirven para nada en las otras superficies y sólo el 30% de este circuito va de nieve, el resto es asfalto. Entonces o puedes aprender a conducir con equipamiento de nieve en el asfalto, o a conducir con ruedas normales en la nieve.
Se puede extender esta demo cantidad. Cuando crees que ya has exprimido toda la diversión posible del juego puedes volver a ajustarlo todo y crear una experiencia de conducción totalmente nueva.





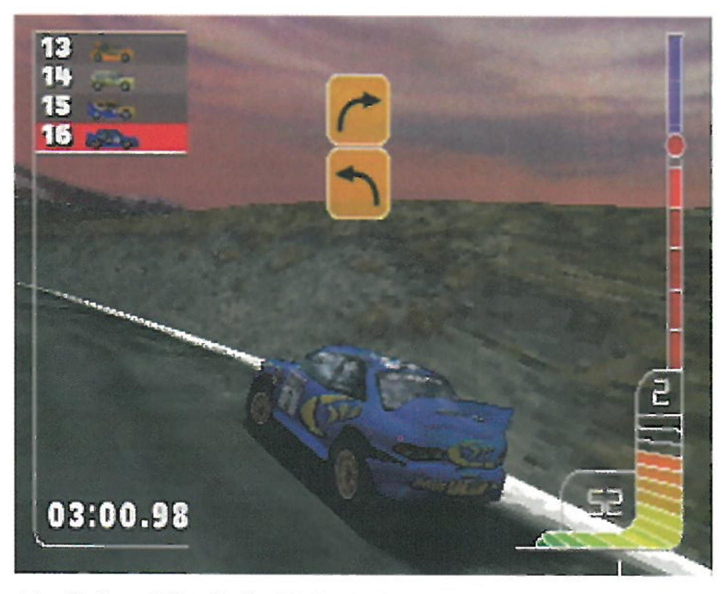
CONTROLES

Entonces ¿cómo nos acercamos al tema de los frenos y el gas? Leyendo esto.

D-Pad	Moverse
△	Cambiar Cámara
✕	Acelerar
□	Freno
START	Pausa

vista). Pero no tardarás en aprender como se distribuye la tierra, y sabrás que una izquierda larga y lenta quizá se deba tratar como si fuera una muy cerrada y viceversa. También aprenderás que a las secciones largas y rectas suelen seguir unas derechas que harán volcar a tu coche (fíjate en el circuito australiano cuando sigue la vía del tren, por ejemplo).

Pero, a pesar de estas «maldiciones», ésta es una demo excelente de uno de los juegos de carreras que, con toda razón, se ha vendido más.



¿Por dónde voy? Dímelo tú. ¿A la izquierda o a la derecha? ¿Derecha? ¿Izquierda? Vaya navegador, éste.



[5] Conduce con mucho cuidado. Aquí el coche ha dado contra un árbol.



[6] El coche giró demasiado pronto y chocó con el tren. Vuelve a la pista.



[7] Aquí el coche también giró pronto, y volvió a colisionar con el tren. Pegamos al conductor.



[8] El conductor, recién pegado, ha vuelto a la pista.



[9] Los puñetazos funcionaron. Ahora ha conseguido girar en el momento adecuado.



Vencer, siempre vencer

Si presenciar como unos escoceses excéntricos gritan «Izquierda dos. No cortes. Gravilla» te suena a chino, quizá no comprendes lo que es correr un rally.

Australia. En plena llanura desértica, árida y abrupta del interior del país. Tu conduces un Subaru Impreza, supertrucado, que coge más de 170 km/h. Una nube de polvo se eleva detrás de ti y tienes al copiloto de Colin McRae, Nicky Grist, sentado a tu lado, dándote instrucciones para conseguir finalizar la carrera.

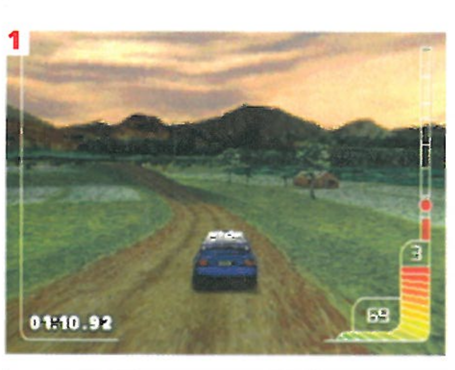
«Dos derecha. Precaución. Salto», grita, forzando la voz al máximo, para ser oído a pesar del indescriptible ruido del motor. Casi simultáneamente, tu mente empieza a traducir las instrucciones codificadas. Esto significa que se aproxima una curva a la derecha, de unos 30 grados, y que debes ir con precaución porque, justo después hay,...¡Uuuuuaaaa!...un montículo difícil.

Una vez el pequeño grupo de aborígenes sonrientes se ha dispersado después de haber vuelto a colocar el coche sobre sus ruedas, encima de la pista, haces inventario mental de la situación. Afortunadamente, tan sólo habéis perdido unos cuatro segundos (*es* un juego), de modo que te vuelves a meter en el coche y sales zumbando de nuevo, dispuesto a prestar más atención a lo que diga Nicky.

Colin McRae es una pasada. A veces. En otras, es uno de los juegos más intensamente frustrantes, más inmundo, más tomadura de pelo, más merecedor de ser echado a los cerdos, que hayáis jugado. Pero esto es simplemente la diferencia entre volar por las llanuras desérticas australianas o avanzar laboriosamente por las llanuras nevadas de Suecia. Ya ves: es un juego internacional. Hay ocho partes del mundo adonde ir para correr (mira el muy informativo panel de abajo) y cada una de ellas ofrece su propia y muy exclusiva atmósfera y nivel de dificultad.

El juego se basa en el mismo motor que daba vida a

CADA CARRERA CONSTITUYE UN RETO EXTRAORDINARIAMENTE DIFÍCIL.





[1-2] Al negociar los arrozales de Indonesia, resulta aconsejable no salirse de la pista. [3] Las carreteras de Córcega son tortuosas pero, cuando menos, el asfalto de proporciona un buen agarre. [4] Una escena de la emocionante y ruidosa introducción.

Colin McRae Rally

Con la elección entre cuatro ángulos de visión, total soporte de los distintos controladores y una excelente opción de pantalla partida para dos jugadores, *Colin McRae Rally* es un juego muy bien acabado que ofrece todas las opciones que cabe esperar de un juego de primera clase para la PlayStation. Y además, es muy divertido jugar con él, cosa que no está de más.











TOCA Touring Car Championship (página 85), el anterior juego de carreras de Codemaster, que obtuvo tanto éxito. Este sigue siendo el juego de carreras favorito de algunas personas, por magnífico que sea *Gran Turismo*. Es un juego de carreras imponente, con momentos de gran brillantez. Para empezar, su funcionamiento es excelente, lo cual es particularmente importante a la hora de simular un deporte en el que los derrapajes dando gas constituyen el método favorito para tomar las curvas y los de freno de mano son los preferidos para tomar las más cerradas. También es necesario apañárselas con los diferentes tipos de carreteras y terrenos, desde las superficies asfaltadas y planas hasta las accidentadas, bacheadas y llenas de barro húmedo, y esto lo hace a las mil maravillas.

Los gráficos también resultan extraordinariamente convincentes. A pesar de que si nos fijamos mucho nos daremos cuenta de que estamos corriendo por el interior de un túnel con las paredes pintadas con paisajes a ambos lados, a velocidades elevadas el efecto resulta convincente. También cabe calificar de excelente la forma que tiene el terreno de reaccionar respecto a ti; la forma en que algunas veces las cortinas de agua salen proyectadas de tus neumáticos, el comportamiento de los tremendamente convincentes faros dotados de luz y los satisfactorios barrizales chapoteantes, sobre los cuales puedes pasar a todo gas.

Con todo, no se trata tan sólo de un estúpido arcade de carreras. Cada carrera constituye un reto y resulta extraordinariamente difícil, disponiendo de una gran variedad de terrenos para que puedas aprender a adaptarte a ellos. Del mismo modo que tendrás que ajustar tu coche de una forma diferente para cada sección (dispones de opciones para modificar la suspensión, la oblicuidad del freno, la relación aceleración/velocidad máxima, el tipo de neumáticos y la sensibilidad del volante), también deberás ajustar tu tipo de conducción de cara a obtener los mejores tiempos. Por ejemplo, aprendes a detectar qué tipo de terrenos te predisponen a dejar el coche suelto y cuáles requieren que te esfuerces al máximo para conseguir que el coche tome las curvas. También necesitas aprender a escuchar *con mucha atención* lo que te dice el copiloto, en vez de dar por supuesto que te las puedes apañar tu sólo. El copiloto dispone de la información que permite marcar la diferencia entre el éxito y las odiosas y constantes colisiones; el aprender a interpretar sus instrucciones codificadas constituye una parte muy real del juego.

TAMBIÉN NECESITAS APRENDER A ESCUCHAR CON MUCHA ATENCIÓN LO QUE TE DICE EL COPILOTO, EN VEZ DE DAR POR SUPUESTO QUE TE LAS PUEDES APAÑAR TU SÓLO.

Para ayudar a convertirte en un conductor de rallies de primera fila, existe una ingeniosa escuela de rallies a la cual puedes asistir, con instrucciones facilitadas por el propio gran maestro, Colin McRae. Aquí te enseñarán cómo controlar el coche y cómo adaptarte a las diversas condiciones de conducción, todo lo cual constituye una información vital para las carreras que se avecinan.

Colin McRae Rally es un juego excelente que, por fin, traslada a los entusiastas de las carreras que no transcurren sobre circuitos cerrados a las vertiginosas cotas de realismo y diversión alcanzadas por *Gran Turismo*, que transcurre sobre carreteras alquitranadas. Cuando se alcanzan los niveles más elevados, resulta más difícil de jugar que *GT*, requiriendo toda tu concentración y sabiduría para erigirte en campeón. Y es justo que sea así, ya que la conducción que se practica en los rallies constituye el tipo más duro de carreras que puedes practicar.



PlayStation Especial Carreras

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Fluidos y extraordinariamente variados**	**9**
ACCIÓN	**Próximo al simulador perfecto**	**9**
ADICTIVIDAD	**Si no lo consigues al principio**	**9**

***Colin McRae* sitúa los límites de los corredores sobre circuitos no permanentes en un lugar muy cercano a la marca lograda por *Gran Turismo*.**



9 SOBRE 10


MITSUBISHI
MICHELIN
P22MRE
MICHELIN
ENKEI

Editor: Infogrames
Fabricante: Eden
Origen: Francia
Restricción de edad: Ninguna
Jugadores: De uno a cuatro
Género: Arcade/simulador de rallies
Coches: 17 en un principio, más 10 por descubrir
Pistas/tramos: 60
Modos: Cuatro
Periféricos: Dual Shock, tarjeta de memoria, MultiTap



V-RALLY 2



La tan ansiada primera entrega hizo que la secuela perdiera en expectación, pero *V-Rally 2* puede llegar a desconcertar a los más negativos. A continuación explicamos cómo...

A continuación...



SERPENTEANDO

Éste es otro ruidoso aviso para todos los que intentan conseguir los tiempos más rápidos: manténte alejado de los bordes de la calzada. Es imprescindible que vayas a toda velocidad por las curvas, pero siempre con las cuatro ruedas tocando suelo, porque en cuanto veas que te precipitas hacia los lados vas a sufrir para no volcar.

Sí, como un hombre con una sola pierna por la cuerda floja, en cuanto te des un golpe perderás el equilibrio y lo más probable es que el coche pierda la estabilidad. Eso significa que no vas a poder conseguir grandes tiempos porque se tarda bastante en salir de debajo del coche y volver a colocarlo sobre sus cuatro ruedas.



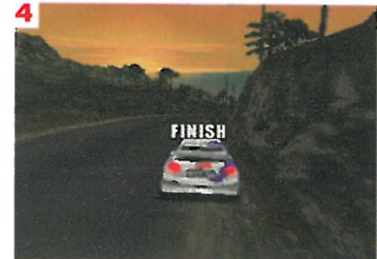



[1] Si empiezas a tambalearte... [2] puede resultar difícil corregir la situación y puede acabar en un auténtico alboroto. [3-4] Así está mucho mejor.

1

2

3

4


Ponte el casco, abróchate el cinturón y no pierdas detalle de las instrucciones que te da el copiloto. Estás listo para una carrera llena de baches.

CONTROLES

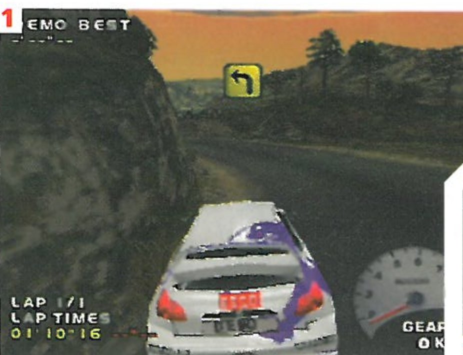
¿Cómo controlar ese pequeño bandicoot? Lee y asimila.

D-Pad	Mover el coche
ⓐ	Cambiar las vistas
ⓧ	Acelerar
▣	Frenar/Marcha atrás
◎	Freno de mano

EN EL CD

El primer *V-Rally* sentó un modelo de simuladores de rally nunca visto antes. A partir de ese momento entraron en acción el resto de compañías y crearon más y mejores simuladores. Ahora, el maestro ha vuelto. Es mejor, está más logrado que antes y tienes la oportunidad de probarlo.

Una vez que te has acoplado en el asiento de tu pequeño Peugeot 206, respira profundamente porque ha llegado el momento de correr por el modo time trial del tramo SS07 de Córcega. La carrera en sí no resulta complicada en exceso. Hay muchas curvas y algunas de ellas pondrán a prueba tus habilidades como conductor, pero en general este tramo se puede considerar un

1


2


[1] Como puedes ver en estas fotos, no somos muy buenos con la dirección. [2] ¿Lo ves?

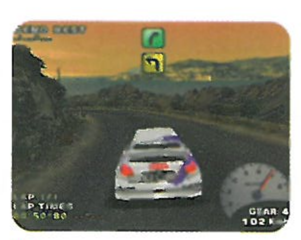
DE PRINCIPIO A FIN

En un principio, puede dar la sensación de que correr por este circuito no es ningún problema, pero vas a tener que trabajar muy duro si quieres cruzar la línea de meta en tiempo récord. ¿De verdad tienes lo que hace falta para convertirte en el próximo maestro de los rallies? Prepárate para ensuciarte las manos. Tienes que estar preparado para una sorpresa desagradable.



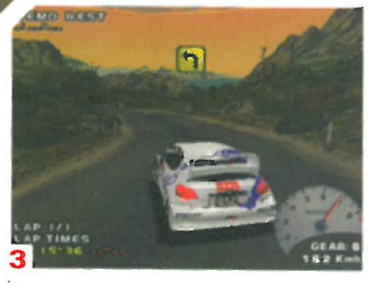
[1] Preparado en el asiento de tu Peugeot 206, 3-2-1 ¡adelante!


[2] Prepárate para una prolongada curva a la derecha. Hay muchascomo ésta.


[3] Atento a los giros a la izquierda porque te lanzan directamente a la derecha.


[4] Adelante con las curvas rápidas a la derecha que se convierten en largas curvas a la derecha.





[1] Otra vez mal. [2] No está mal, pero todavía lejos de dar miedo. [3] Mejor vuelve a intentarlo.

paseo por el parque. No deberías tener prácticamente ningún problema en conseguir un tiempo de dos minutos y diez segundos. Pero, ¿puedes romper la mágica barrera de dos minutos? Eso sí que va a requerir un trabajo serio.

La mejor manera de empezar a arañar segundos es mantenerte alejado de los bordes del circuito. Además tienes que estar listo para las curvas más cerradas. Este circuito resulta razonablemente sencillo, por lo que casi no deberías echar mano de los frenos. Tendrás suficiente con levantar el dedo del acelerador.

El consejo más valioso y *original* para conseguir estos tiempos tan sensacionales es practicar duro. De este modo, te haces al circuito bastante bien, te familiarizas con los tramos más complicados para no tener ningún problema en pasar las curvas en tiempos récord de los que los mejores conductores de rally estarían muy orgullosos.

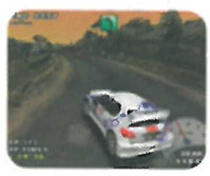
RETO

¿Estás listo? Tienes que completar la carrera en la mitad de tiempo. Eso significa volar por toda la pista en dos minutos o menos. ¿Crees que lo puedes lograr sin ningún problema? Vale, ponte los guantes y sigue nuestros consejos para conductores imprudentes. Y buena suerte.

DERRAPANDO

La clave para mantenerte siempre sobre las cuatro ruedas y así conseguir los mejores tiempos está en la forma de tomar las curvas. Tienes que tomarlas siempre bien, y eso significa derrapar. En esta demo no hay ningún claro ejemplo de derrape, pero si controlas en qué momento exacto levantar el dedo del acelerador, podrás deslizarte por las curvas sin llegar a salirte del circuito, consiguiendo así segundos vitales. Recuerda que no es necesario frenar. Las curvas no son tan cerradas como para justificarlo, y sólo conseguirías perder el control del vehículo.

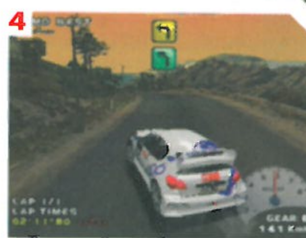


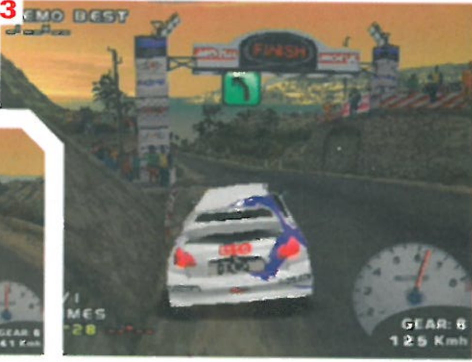


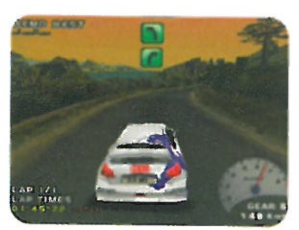




[1] ¡Vaya! Ha vuelto a ocurrir. [2] ¿Puedes mejorarlo (izquierda)? [3] Casi. [4] ¿Has girado demasiado pronto?



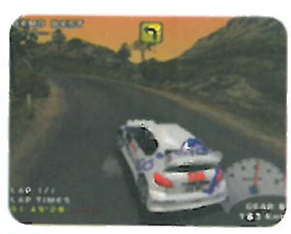




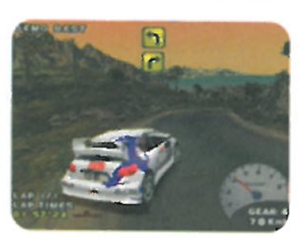
[5] Después del control hay una chicane. Izquierda y derecha antes de un bache.



[6] Ten cuidado con la larga curva a la izquierda, la otra prolongada hacia la derecha.



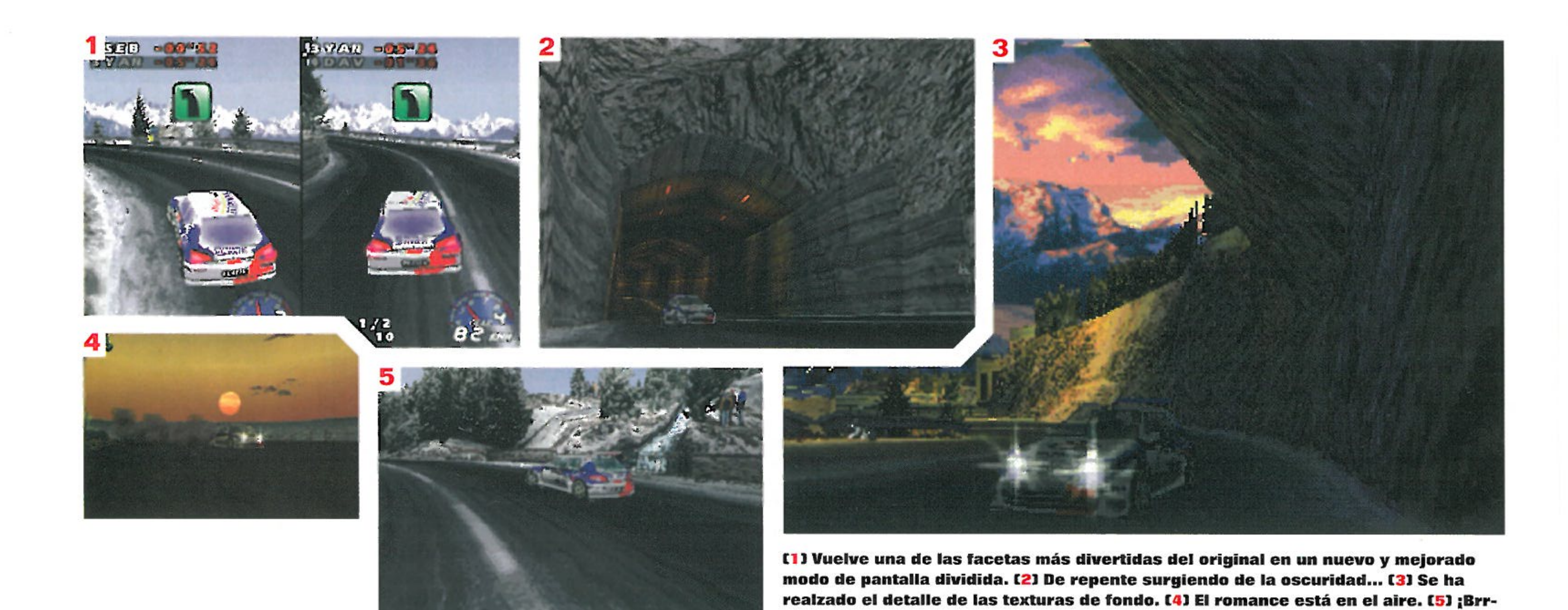
[7] Toma la siguiente curva a la izquierda, que no es muy larga, con precaución



[8] Al final tienes que enfrentarte a una curva a la derecha y otra a la izquierda difíciles.



[9] Cruza la línea de meta. Fíjate en el tiempo y ponte cómodo para disfrutar de la repetición.



[1] Vuelve una de las facetas más divertidas del original en un nuevo y mejorado modo de pantalla dividida. [2] De repente surgiendo de la oscuridad... [3] Se ha realzado el detalle de las texturas de fondo. [4] El romance está en el aire. [5] ¡Brr-rrumm!

STEPHENE BAUDET

El veterano simulador de rallies *V-Rally* fue protagonista de un increíble regreso en 1999. Pero, ¿qué hay de nuevo en la última encarnación de este gran juego?

PERFIL



Stephene Baudet

■ **Cargo:** Director creativo

■ **Descripción del cargo:** Soy el responsable de la elección de todos y cada uno de los elementos incluidos en *V-Rally 2*.

■ **Experiencia en el mundo de los videojuegos:** Empecé en esta industria hace diez años. Desde entonces he programado y diseñado muchos juegos, como *Hostages* para Amiga, *North and South* para Amiga y Atari ST, y muchos de los juegos para consola de Infogrames, entre ellos *Asterix el galo*, *Los Pitufos* y, más recientemente, *V-Rally* para PlayStation y N64.

■ **Influencias en este juego:** Me inspiré en los primeros juegos de Myamoto, como *Mario* y *Zelda*. Admiro su atención por el detalle y la calidad de la jugabilidad de todos sus títulos.

■ **Juego favorito**: Creo que no tengo. Un juego puede gustarte mucho, pero cuando mirás atrás y lo vuelves a ver cambias de opinión. Sin embargo, me gustaría nombrar *Mario 64*, *Zelda 64*, el Sim City, *Wave Racer*, *Gran Turismo* y *Sega Rally*.

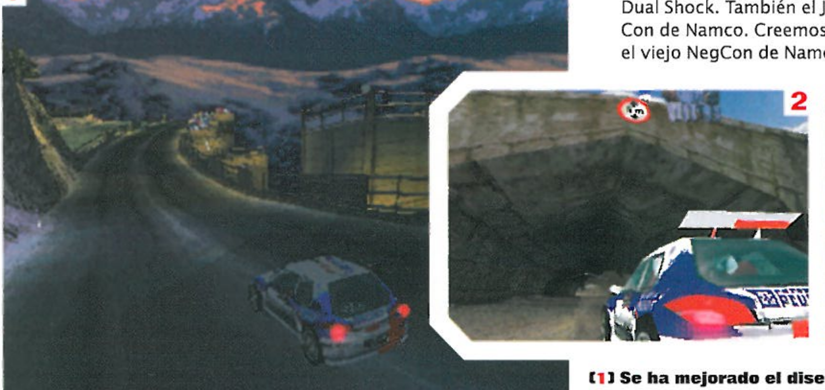
R*idge Racer Type 4*, *Gran Turismo 2*, *Colin McRae 2*... 1999 fue el año de los simuladores de carreras. ¿Cómo encaja *V-Rally 2* dentro de este grupo? Arranca el motor...

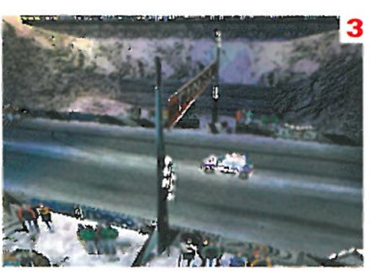
¿Cuántos circuitos y coches hay en *V-Rally 2*?
En *V-Rally 1* sólo disponíamos de once coches, pero en *V-Rally 2* son dieciocho los coches con licencia oficial para la actual temporada (según informaciones de 1999). También disfrutaremos de un número todavía no especificado de vehículos en forma de bonus pertenecientes a la historia pasada o reciente de los rallies.
En cuanto a los circuitos (o tramos especiales como también se conocen), son treinta y seis gráficos únicos localizados en doce países. No nos hemos dedicado a producir un gran número de tramos diferentes, sino que nos hemos centrado en proporcionar la mayor variedad posible de tramos jugables que hemos podido. De momento, hemos creado alrededor de doscientos, pero en la versión acabada del simulador no hay más de cien, puesto que sólo vamos a aprovechar los mejores.

¿Permite *V-Rally 2* la utilización del Dual Shock y del controlador analógico?
Sí, de todos los controladores del mercado, incluyendo el Dual Shock. También el Jog-Con de Namco. Creemos que el viejo NegCon de Namco sigue siendo el mejor para las carreras en PlayStation.

¿Aparecerá en *V-Rally 2* el Ford Focus de Colin McRae?
No existe ningún contrato de exclusividad entre Codemasters y el coche de Colin McRae, así que aparecerá, como el resto de vehículos oficiales de 1999.

¿Qué pasa con los nombres de los conductores? Imaginamos que Colin McRae y Tommi Mäkinen no aparecerán en el simulador...
Optamos por no poner nom-





[1] Se ha mejorado el diseño y ahora podemos disfrutar de vistas como ésta. [2] Uno de los ángulos de repetición más espectaculares. [3] Y otro más.

V-Rally 2



[1] Sí, el agua se mueve. [2] Han vuelto los famosos faros deslumbrantes. [3] La ambientación de los lados de los circuitos es de primera. [4–6] Ya viene, está aquí, en una nube de polvo, ya se ha ido.

bres a los conductores ya que no hay ninguna licencia oficial sobre los derechos para poder utilizar sus nombres. Tendríamos que obtener una licencia para cada conductor. Decidimos que era mejor centrarse en las licencias de los coches.

La simulación del manejo del coche es la parte más dura de *V-Rally 2*. ¿Cómo vais a satisfacer a la vez a los entusiastas de *V-Rally 1*, a los recién llegados al juego y a quienes odiaban la maniobrabilidad en *V-Rally 1*?
Para contestar esta pregunta Infogrames organizó unos grupos de discusión sobre diferentes soluciones de manejo del coche, incluyendo los simuladores de *Colin McRae Rally* y *Gran Turismo*. Muchos jugadores llegaron a la misma conclusión y veréis qué ha cambiado cuando juguéis a *V-Rally 2*. Lo único que puedo decir de momento es que la maniobrabilidad en *V-Rally 2* es diferente a todos los juegos existentes.

¿Algún modo de carreras nuevo?
Cuatro son los modos principales en *V-Rally 2*. El Arcade y el Time Trial son similares a los del original. El Trofeo es nuevo y consta de tres niveles en los que cuatro rivales compiten para hacerse con los trofeos Europeo, del Mundo y el Experto. En el modo V-Rally Trofeo no hay tramos nuevos o específicos suyos –los tramos con curvas del modo Arcade, mientras que los tramos más rectos son del modo Europeo y del Campeonato del Mundo–.

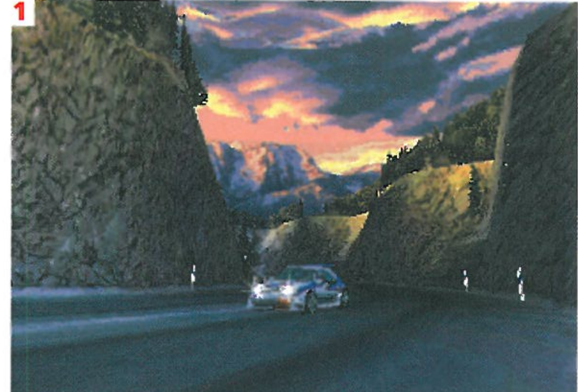
El último modo es el Rally Championship. Consta de tres campeonatos en los que ocho vehículos compiten para proclamarse campeones de Europa, del Mundo y Experto. Pueden participar hasta cuatro jugadores en un campeonato, que consiste en varios rallies. Los participantes corren por turnos, igual que en un rally de verdad.

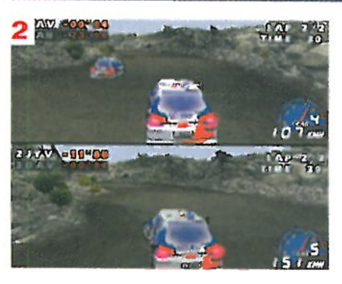


¿Cuál ha sido el mayor avance técnico?
Hemos vuelto a diseñar el motor 3-D para llegar al límite en las posibilidades de 3-D para PlayStation. Decidimos mostrar cuatro coches en la pista en cuatro modos diferentes de pantalla dividida, cosa nada fácil de lograr.

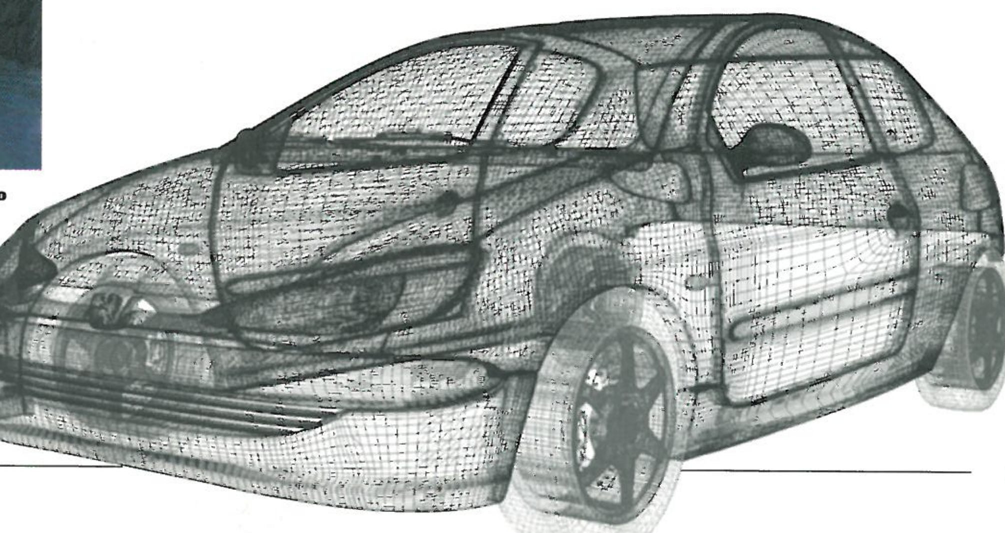
¿Qué apartado fue el más difícil de diseñar?
La parte más difícil fue el manejo de los vehículos. Es una mezcla entre jugabilidad, realismo, física y programación optimizada. El grupo de discusión de Infogrames resultó muy útil; prestamos mucha atención a la opinión de los jugadores.

¿Algún secreto o truco que quieras explicarnos?
De momento no os puedo decir nada. Todavía es demasiado pronto.





[1] Se han desechado las pistas a veces claustrofóbicas del primer juego en favor de vistas mucho más impresionantes. [2] Consejo básico: conduce rápido y gana.





[1] El Ford Escort -negro, malo y difícil de conocer-. [2-3] El mundo de *V-Rally* te lleva desde la estabilidad del asfalto hasta las zonas más heladas. [4-5] Prepárate para una conducción auténtica. [6] Visión nocturna en primera persona. ¡Ooh!

Destrozado y sucio

Una máquina de acero con combustible cinco estrellas y con el tubo de escape a punto de reventar. Vuelve *V-Rally*. ¿Mucho Rally? Creemos que sí.

Continuamente hay ciertas canciones, melodías o incluso grupos de música que son calificados de «música para una buena conducción». El estilo rock de Fleetwood Mac hace que disfrutes de la conducción por cualquier carretera camino de casa. Alanis también nos acompaña en nuestro camino, al igual que otros muchos grupos y canciones.

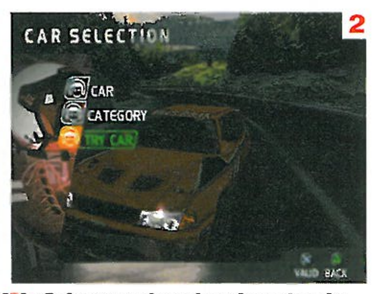
Sin embargo, *V-Rally 2* ha optado por Sin, un grupo francés de música «trash-metal». Parece que has comido alambre. Guitarras hemorrágicas, voz vomitiva y un peor sintetizador. Una auténtica porquería. De lejos la peor parte del juego, pero por suerte es la excepción. Música aparte, *V-Rally 2* es virtualmente impecable. Impresionante. Fascinante. No tiene igual. ¿El mejor juego de rally para PlayStation?



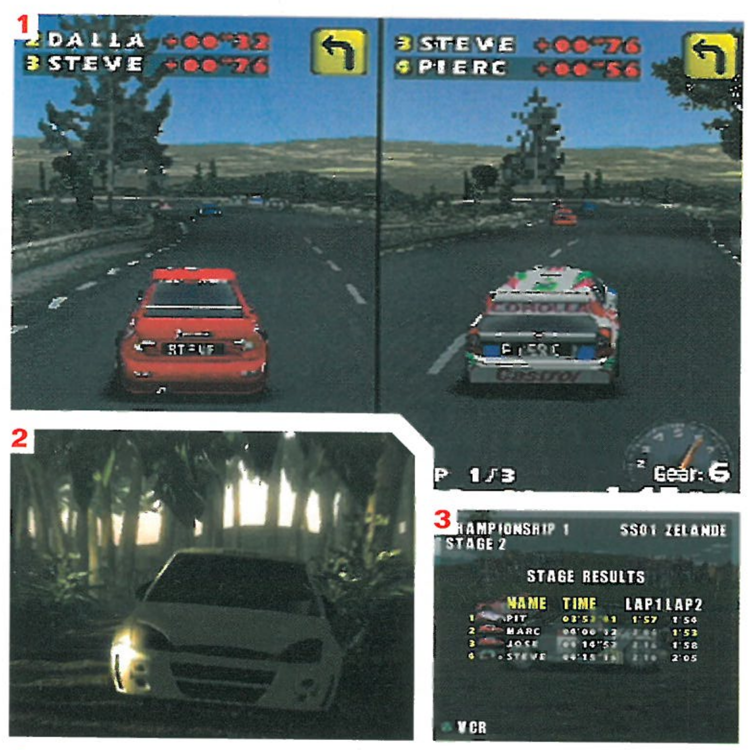
V-Rally era el aspirante original. Toda una gama de neumáticos achicharrados llenos de aceite y guardabarros abollados y estropeados por una conducción un tanto caprichosa. Pero eso ocurría en 1997... La resurrección de *V-Rally* es un triunfo -un intento bacanal de unir y mezclar literalmente todos los rasgos apetecibles de un juego de carreras. ¿Te suena inverosímil? Créetelo. Te sorprenderás.

Empecemos por la primera razón. No es *metallica* tecno futurista al estilo *Ridge Racer*. Y tampoco es el realismo ultrarefinado en el molde de *Gran Turismo*. Si hay que hacer comparaciones, podemos decir que es un híbrido entre *Colin McRae* y *TOCA Touring* -barro por doquier y parachoques destrozados en algunos de los paisajes más bonitos de cualquier juego para PlayStation-. La pista es sorprendente y los coches en el modo para un solo juga-





[1] «¡Hooopp! ¡Una valla! ¡Qué bobo!» [2] ¿Quieres probar el coche antes de comprarlo?



[1] **Auténticas emociones esperan a quienes están preparados para vivir la experiencia de *V-Rally*. [2] Mucho de esto... [3] conduce a algo de esto...**

dor se representan con la ayuda de 600 polígonos individuales. La carrocería es lustrosa. Las ventanillas brillan. Y no pierdas detalle en las repeticiones, porque podrás verte enfadado con las ruedas mientras tu copiloto da órdenes a gritos. Menudas animaciones hay en las repeticiones.

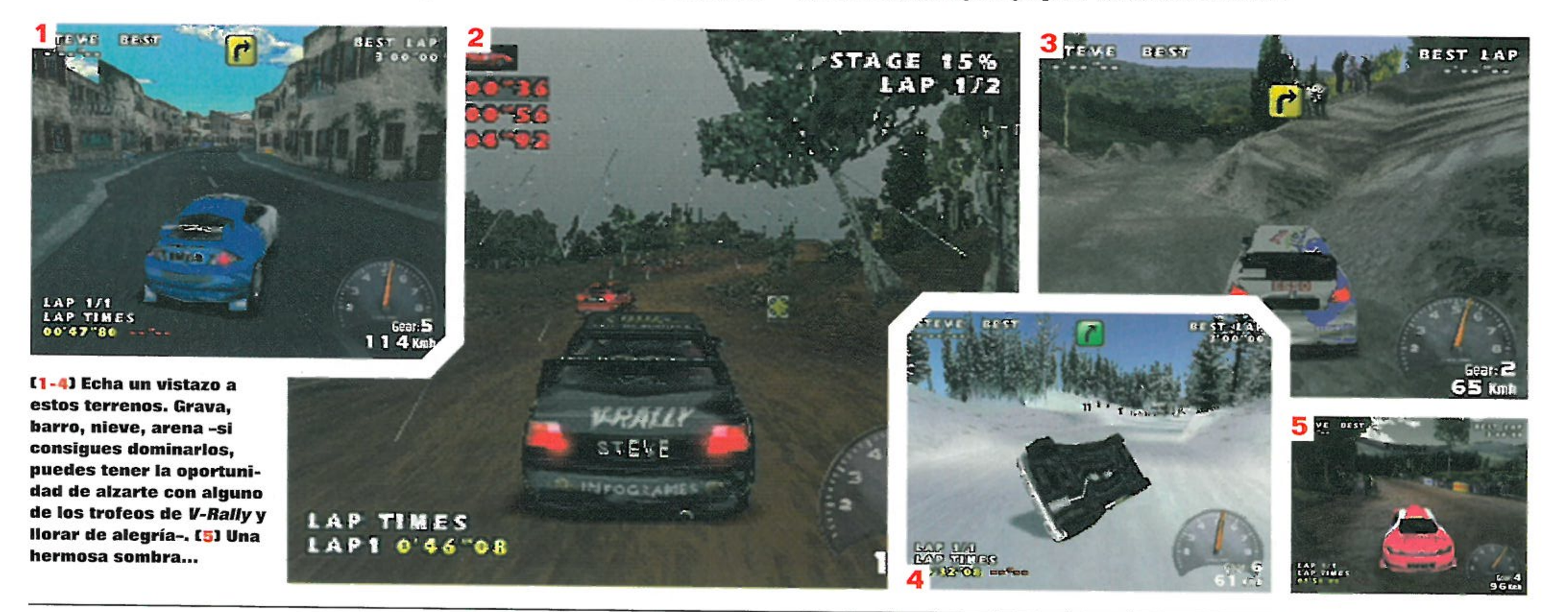
La segunda razón tiene que ver con las estadísticas. Son sesenta las pistas creadas para permitir que los vehículos patinen, derrapen, aceleren e, inevitablemente, den vueltas de campana. Estas autopistas de estilo libre se distribuyen por doce países, entre los que se encuentran Inglaterra, Francia, Alemania, Finlandia y Suecia. En consecuencia, uno se puede encontrar en terrenos totalmente dispares. Asfalto en España, molesto barro en Nueva Zelanda, nieve en Montecarlo, arena en Australia... Te haces una idea ¿verdad? Ten la completa certeza de que estas variaciones no son sólo visuales. El efecto que pueden tener en tu progreso es importante –debe conseguirse una auténtica afinidad entre el circuito y el coche si se quieren logran buenos resultados–. ¿Y qué ocurre con los coches? Son diecisiete los que encontramos desde el principio, todos ellos con sus detalles de manejo, además de otros diez ocultos (varios clásicos de los rallies). Así pues un esfuerzo titánico te aguarda en la carrera. El Toyota Corolla, el Peugeot 206, el Subaru Impreza, Hyundai, Seat, Skoda... Todos están incluidos en *V-Rally 2*. Además, puede mejorarse el rendimiento de todos ellos para conseguir explotar las preferencias de cada uno en la batalla hacia la victoria.

Las cuatro opciones de aceleración son Trofeo V-Rally, Campeonato de Rally (ambos extensos torneos en los que te enfrentas a otros tres vehículos), Time Trial (el reloj es tu enemigo) y la elección obligatoria de Arcade. Una introducción brutal al mundo de V-Rally 2 y quizá el mejor punto de partida para los novatos.

PUEDE MEJORARSE EL RENDIMIENTO DE TODOS LOS COCHES PARA CONSEGUIR EXPLOTAR LAS PREFERENCIAS EN LA BATALLA HACIA LA VICTORIA...

En tercer lugar, es hora de hablar de uno de los mejores aspectos del juego. De algún modo, el fabricante Eden ha desarrollado un modo multijugador soberbio en las tripas de PlayStation. Pantalla dividida para dos jugadores (de forma horizontal o vertical) y, eso no es todo, porque también puede dividirse para cuatro jugadores. Ahora bien, para conseguir que todo esto case en la acción, se tienen que conseguir ciertos compromisos. La composición de los coches baja hasta 120 polígonos y la velocidad puede a veces disminuir un poco, pero ¿qué más quieres? Puedes competir en los torneos, embarcarte en un alocado time trial o simplemente relajarte y ensuciarte en un arcade. Si logras reunir a tres amigos, la elección es tuya.

No deberías subestimar esta inclusión. Pocos juegos se atreven a hacer algo parecido de forma tan convincente. Puede que en el modo multijugador *V-Rally 2* pierda algo de su atractivo visual, pero está más que compensado mediante la descarga de juego en sociedad desencade- ▶



[1-4] **Echa un vistazo a estos terrenos. Grava, barro, nieve, arena –si consigues dominarlos, puedes tener la oportunidad de alzarte con alguno de los trofeos de *V-Rally* y llorar de alegría–. [5] Una hermosa sombra...**

V-Rally 2









[1] Montando móviles. Un espectáculo grotesco, aunque extrañamente encantador. [2] Hacia delante, pausa, rebobinar, ajustar la vista de la cámara... La repetición es como si tuviéramos nuestro propio estudio de cine. Aunque sólo películas de carreras de coches... [3] Aquí está. El obligatorio... ¡WRO-OMM!... [4] ¡CAMINO EQUIVOCADO!

EN VEZ DEL SUMO REALISMO DE *TOCA 2, V-RALLY 2* TIENDE MÁS HACIA EL ARCADE, PERO NO TIENE NADA QUE VER CON RR4...

nada. Aunque *V-Rally 2* sirve a la perfección para un solo jugador, siempre quedará en un segundo plano si conseguimos animar a un amigo y pasarlo en grande en la carretera echándole arena a la cara. Puedes creértelo. ¿Qué más puede ofrecernos este monstruo? Lo que comienza siendo un vehículo inmaculado pronto se transforma en una pocilga de cuatro ruedas gracias al barro y demás porquerías que nos ofrece el juego. Del mismo modo, los objetos que aparecen a lo largo del juego como rocas, árboles y tus oponentes dejarán la carrocería de tu vehículo hecha añicos. Como bien puedes esperarte, las colisiones de esta naturaleza no sólo empeoran el aspecto del vehículo sino que también favorecen poco su manejo. ¿Quieres más? Puedes elegir entre cinco vistas diferentes por defecto, además del modo en el que la vista es personalizada, o sea, puedes seleccionar la vista de la carrera que más te apetezca. ¿Impresionado? ¿Qué te parece lo que viene ahora? Si escribes tu nombre al principio del juego, aparecerá en la matrícula trasera de tu vehículo. ¿O esto? Puedes probar el recorrido elegido antes de embarcarte en cualquiera de las pruebas del juego. Hazlo y verás cómo rugen los altavoces de la televisión, ya que *V-Rally 2* ofrece sonidos auténticos de las competiciones, tanto de motor como provenientes de derrapes y accidentes.

En lo que a la cuarta razón se refiere, otro de los puntos fuertes entra en acción. Puede denominarse el mejor editor de circuitos que jamás se haya visto en un simulador para PlayStation. ¿Estás harto de las sesenta pistas del juego? Crea la que tú quieras en unos minutos. Se pueden incorporar hasta cincuenta secciones por creación y funciona de forma muy parecida a un Scalextric computerizado. Curvas, rectas, baches, colinas... Como más te guste. Cuando ya hayas dejado de plantearte dudas, guárdalo todo con la ayuda de la tarjeta de memoria. Trabajo finalizado. Ahora ya puedes recurrir a ellas tanto para un solo jugador como para llegar al delirio con cuatro jugadores. ¿Qué te sientes perezoso? Pues no tienes más que utilizar la opción del generador de pistas y que te cree una nueva. Quinta razón. Examinemos el manejo de los vehículos. En vez del realismo supremo de *TOCA 2, V- Rally 2* peca un poco más de tender hacia el arcade, pero no tiene nada que ver con *Ridge Racer 4*. Puede considerarse un punto medio. Más al estilo *Colin McRae* que cualquier otra cosa, resulta complicado al inicio pero se convierte en una experiencia real, en la que cualquier balanceo, cualquier golpecito de freno y cualquier recta parecen una segunda realidad.

Por último, el sexto punto a favor es que uno tiene que hacerse la siguiente pregunta: ¿cómo es bueno de bueno? Bien, si la idea de forzar rectángulos para permanecer centrado entre dos líneas paralelas no te dice nada, más vale que lo olvides. Aquí no hay puñetazos, ni explosiones, ni hay que hacerse con llaves ni hay que rematar balones. Esto va de conducción. Conducción de rallies. Y es con diferencia el mejor intento que se ha hecho hasta el momento en PlayStation. Sin escasez de rasgos distintivos, impresionantes imágenes y manejo intuitivo, los aficionados a los rallies van a necesitar de este juego. El regreso de Eden al mundo de *V-Rally* ha desembocado en un éxito para recordar. No obstante, señores, la próxima vez que alguien de la oficina sugiera un pobre grupo francés de *metal* para la banda sonora, simplemente digan «no»...



[1] Atractivo coche blanco, atractiva carretera blanca... [2] Uno de los vehículos retro del juego, un gigante sacudiéndose.



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Exuberantes paisajes, pistas uniformes. Inspirados	9
ACCIÓN:	Tan desafiante y adictiva como puedas desear	10
ADICTIVIDAD	MUCHA; si hasta puedes crear tus propias pistas,	10

Un juego excelente. Si te acabas de comprar una PlayStation, cómpralo. Si te gustan los rallies de coches, cómpralo. Si... cómpratelo.



NÚMERO 12 YA A LA VENTA



GRATIS LA GUÍA DINO CRISIS

APÚNTATE A LA FIEBRE DINO Y VIVE TU PROPIA AVENTURA HASTA LLEGAR A UN FINAL FELIZ GRACIAS A NUESTRA GUÍA

GT2. TUS OTROS 500 COCHES.

Ser capaz de ganar una carrera en el circuito de Laguna Secca a bordo de un Corvette tiene su mérito. Pero hacerlo conduciendo un Mini rosa debe ser la pera. Es lo que tiene GT2, que puedes elegir entre más de 500 coches reales para competir. Además tienes nuevos circuitos, nuevos modos de competición, sonido real y la posibilidad de cargar los carnés que conseguiste en GT. ¿Te parece poco?

GT2. Hay que ser muy hábil para competir con 500 coches.

GRAN TURISMO 2 — THE REAL DRIVING SIMULATOR

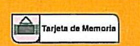
POLYPHONY DIGITAL

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/gt2







DUAL SHOCK™ · Función vibratoria compatible · 2 DISCOS

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*

*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h).
Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

LA PIRATERIA MATA A TUS HEROES.